

278531

11

# UNIVERSIDAD NUEVO MUNDO

CAMPUS SAN MATEO

CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA  
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

“LA HISTORIETA COMO MEDIO GRAFICO DE EXPRESIÓN”

**T E S I S:**

QUE PARA OBTENER ÉL TITULO DE:  
**LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO**

A

PRESENTA:

**EDUARDO ITZCUAUHTLI RABAGO PEREZ**

DIRECTOR DE TESIS: ADRIANA GÓMEZ MAGANDA

2003

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**TESIS  
CON  
FALLA DE  
ORIGEN**

# ÍNDICE

¡Esto parece el  
capítulo uno!

¡sííí...  
¡diseño!

y algo más.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Introducción .....	004
Uno.1 Diseño .....	009
Uno.1.1 Diseño Gráfico .....	012
Uno.2 La historieta como creación del Diseño Gráfico .....	016
Uno.2.1 Estructura .....	016
Uno.2.2 Impresión sobre los pliegos de papel .....	018
Uno.2.3 Técnica de impresión .....	019
Uno.2.4 Reticulaje .....	021
Uno.2.5 Margenes .....	021
Uno.2.6 Conformadores .....	021
Uno.2.7 Tipografía .....	023
Uno.2.8 Iconicidad .....	023
Uno.2.9 Elementos propios de la historieta .....	024
Uno.2.9.1 Viñetas .....	024
Uno.2.9.2 Globos .....	025
Uno.2.9.3 Onomatopeya .....	026
Uno.2.9.4 Metáfora visualizada .....	026
Uno.2.9.5 Dinámica en los contenidos .....	027
Uno.3 Semiología .....	028
Uno.4 Citas del capítulo .....	030

# ÍNDICE



Dos.1	Introducción a su historia . . . . .	033
Dos.2	Su desarrollo . . . . .	034
Dos.2.1	Historia en el continente europeo . . . . .	044
Dos.2.2	Antecedentes en el México pre-cortesiano . . . . .	048
Dos.2.3	Antecedentes en el México contemporáneo . . . . .	051
Dos.3	La historieta educativa . . . . .	060
Dos.4	Citas del capítulo . . . . .	063



TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Tres.1	Planteamiento de problema . . . . .	066
Tres.2	Licencias . . . . .	069
Tres.3	Influencia psicológica a través de la historieta . . . . .	070
Tres.4	Perfil del usuario . . . . .	074
Tres.4.1	Psicología, nivel cultural y capacidad económica . . . . .	076
Tres.4.2	Espectativas para con el medio . . . . .	078
Tres.5	Competencia . . . . .	080
Tres.6	Estrategia de diseño . . . . .	084
Tres.7	Citas del capítulo . . . . .	086

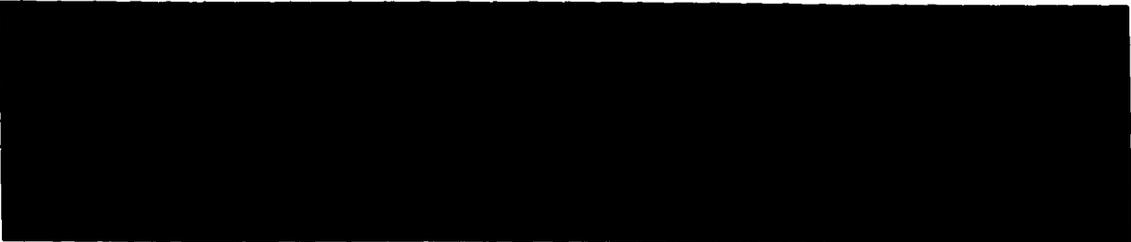
002

# ÍNDICE



Cuatro.1	El guión .....	090
Cuatro.1.1	Adaptación del guión .....	092
Cuatro.1.2	Biografías .....	095
Cuatro.2	Dibujo característico .....	099
Cuatro.2.1	Sistema axial .....	101
Cuatro.3	Identidad corporativa .....	103
Cuatro.3.1	Identidad de marca .....	106
Cuatro.3.2	Color en la identidad de marca ..	109
Cuatro.4	Estructura física .....	111
Cuatro.4.1	Estructura gráfica .....	112
Cuatro.5	Impresión y costos .....	119
Cuatro.6	Reflexiones .....	121
	Historieta .....	122
	Conclusiones .....	134
	Definiciones .....	138
	Bibliografía .....	139

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



INTRODUCCIÓN

004

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



## INTRODUCCION

---

Para comprender a la historieta deberíamos iniciar explicando el porqué de su importancia y del comportamiento social ante ella. El primero enfatizaría lo sagaz que es como medio comunicativo para transmitir ideas, conocimientos y reflejante de los principios estéticos e ideológicos que están presentes en la sociedad y, el segundo, desarrollaría lo incomprensible que es siendo hoy día juzgada como "a un libro, por su portada". Por lo menos en México, en los últimos 60 años y de una manera casi imperceptible, esta historieta ha fungido no solo como el principal vehículo de lectura para millones de mexicanos, sino que también se ha convertido en el negocio por excelencia, proporcionando una dimensión de emociones y gran percepción visual dentro del mundo de la letra y la imagen impresas; debido a esta importancia económica, la Asociación de Editores e Impresores de Publicaciones Periódicas brinda un dato relativo:

**"El superávit de estas revistas hace posible el equilibrio de nuestro balance editorial en México, que en libros es deficitario."**

Somos el mayor productor y consumidor -por habitante- de historietas en todo el mundo, circulando cerca de 40 millones de nuevas historietas cada mes (80% de las publicaciones periódicas), donde en promedio, cada una de ellas es leída por 4 personas que la comparten, recopilan y rotan logrando con esto un consumo indirecto de cerca de 160 millones de historietas mensuales. Algunas de ellas presentan tirajes superiores al millón de ejemplares semanales que, sometido a comparación con la celebración de la segunda edición de un libro muy vendido (20 mil ejemplares en 6 meses), comenzamos a darnos cuenta de lo que ella realmente es.

Actualmente existen varias compañías en México dedicadas a su publicación -desde editorial Vid, Marvel, Ejea y Novedades como empresas fuertes y ya con años de experiencia en esto, hasta algunos ejemplos de nuevas empresas independientes (Ruptura, Gótico y The Comic Group). Desafortunadamente, estas empresas independientes desaparecen antes de lograr publicar su sexto número, principalmente

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## INTRODUCCION

---

debido a la competencia contra los colosos, a la irregularidad en su distribución y a la falta de compromiso a largo plazo para seguir elaborando la historieta.

La realización de este proyecto de tesis no solo intenta explotar a la historieta para que de ésta emane un ejemplar digno de competir con aquellos en el mercado y que son de gran consumo por sus asiduos lectores; sino que se busca la perfecta fusión entre la historieta puramente comercial con aquella que al parecer, por lo menos en México, ha dejado de existir: la historieta educativa; aquella creación que busca dejar algo de bagaje cultural en su lector pero que debido a su formato de libro de texto es ampliamente rechazada.

Si México es un gran consumidor de historietas que desafortunadamente son de pobres contenidos, de temáticas sociales con dudoso beneficio social a largo plazo y con personajes de alta influencia sobre sus asiduos lectores, ¿no sería un punto socialmente relevante el lograr que estas populares historietas que "llenan" los vacíos de sus lectores, además de entretenerles les proporcione algo de "cultura" aunque fuese en un nivel puramente básico?. Si aceptamos que como país somos un gran consumidor de historietas y se logra la fusión antes planteada ¿acaso no estamos desperdiciando un excelente vehículo de culturización con enorme aceptación en un pueblo de gran déficit cultural?. Aunque esta tesis persigue un fin ampliamente complejo, al utilizar una creación gráfica capaz de ser aceptada en el mercado consumidor que, además de entretener le proporcione ciertos datos culturales que el lector sea capaz de retener en su memoria o, que estas historietas sean conservados como "pequeñas fuentes informativas y de consulta" logrando como intención final, que estos lectores, poco a poco, aumenten sus conocimientos mejorando, en un plan mas ambicioso, su nivel cultural...¿no sería estupendo darle un chance para lograr llevarla al mercado?.

TRABAJO CON  
FALLA DE ORIGEN

Esperemos que el objetivo sea alcanzado.



No sabe leer, pero  
la imagen le permite comprender  
las aventuras de "Mermis".

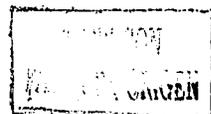
PROBADO CON  
EJEMPLOS DE ORIGEN

007

Comic: cualquier cosa que provoque humor.  
Del Latín comicus, del griego Komikos.  
historieta. Un librito de tiras cómicas.  
Algo mas bien sensacional que humorístico.

Capítulo UNO  
DISEÑO

006



"El diseño es, como otras disciplinas, una unidad de saber, un conjunto de conocimientos unificados merced a ciertos principios."

## DISEÑO

El hombre, desde que comenzó el desarrollo del vasto potencial del dedo pulgar, se consolidó como una especie dominante por excelencia. Una especie que había logrado salir de los umbrales de la prehistoria y de las limitaciones de ser un simple animal.

Pudo emprender tareas inimaginables y abordar toda una nueva frontera inexplorada, tan vasta como el infinito y tan grande como sus ensueños; se dio el lujo de crear y mitificar su entorno, creó sistemas de expresión y representación como ningún otro animal y que ahora son el margen de su raciocinio. Desarrolló la capacidad de emprender empresas tan importantes como el lenguaje, la escritura y la misma invención.

La invención, piedra medular capaz de crear satisfactores que han de responder y ser concebidos con una forma que asegure el desempeño de su función y la relación

de consumo y estética; y es en estas proyecciones de forma, de función, de comercialización, etc, en donde se desarrollan las diferentes áreas de lo que llamamos DISEÑO.

Este término proviene y ha degenerado desde su raíz a la vez que se adopta en distintas lenguas. Su raíz inmediata sería del italiano *disegnare* (que aparece en el siglo XVI), utilizando los franceses el término *design*, y derivándose del latín *designare* (marcar, significar o designar y que cuenta como raíz principal *signum*, signo, referido a un "algo" que nos remite a alguna otra cosa divergente a ella) o su conjugación en futuro *designio* que le infiere el carácter de "algo por", tal y como lo que es actualmente: un proyecto gráfico que, basándonos en la relación etimológica, es la acción humana que convierte en signos a las cosas.

"(...)Diseño en la actualidad se toma como innovación, como novedad, como creación, como avance, como la solución renovadora, como un nuevo modo de relacionar un número de variables factores, como una nueva forma de expresión, como el logro de una mayor eficiencia se toma como un nuevo concepto." <sup>2</sup>

Es un acto propio del hombre que, indiscutiblemente, lo define. Desde su origen ha realizado el ejercicio de esta disciplina que se basa en la acción del crear algo (a través de ciertos planteamientos como orden, color y tamaño) o transformar ciertos elementos existentes con y para la única intención de crear otro nuevo, diferente y con una finalidad estética, funcional, utilitaria y/o económica. No trata a la forma por la forma, sino que la define en todos sus aspectos.

"Diseño es un nombre verbal y como todo nombre verbal designa tanto a la acción que el verbo implica como al ejercicio y resultado de dicha

acción, por ello diseño significa tanto a la acción de diseñar como al producto de esa acción y así decimos: estoy haciendo diseño y también, compré un buen diseño." <sup>3</sup>

Es una disciplina contemporánea de una "casi" reciente aceptación (gracias a la Bauhaus, primer escuela que le infirió su carácter de disciplina y de "arte" independiente). Se presenta como un fenómeno sociocultural ligado a la sociedad de consumo nutriendo a otras ramas de la actividad humana brindando sistemas efectivos a nivel de comunicación y que, indudablemente, se ven ligados a un complejo sistema objetivo, subjetivo o intersubjetivo particular y el cual debe ser sometido al escrutinio<sup>A</sup>, a través de conocimientos intra e interdisciplinarios, de aspectos ontológicos<sup>B</sup>, epistemológicos<sup>C</sup>, lógicos y axiológicos<sup>D</sup> que, mediante estructuras teóricas, permite alcanzar distintos resultados igualmente válidos y que se encuentran respaldados por una estructura engarzada y enfocada a asegurar la percepción y comprensión del sistema.



La imagen nos muestra una representación gráfica prehistórica de un bisón; seguida de la abstracción gráfica de dicha representación

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Ilustración retocada a pincel de aire

Se vincula a las ciencias ya que requiere de un método, una búsqueda sistemática cuya finalidad es conocer y comprender a través de la investigación, un posible resultado hipotético que es trabajado dentro del diseñador para ser expresado hacia sus afueras, que es la parte disciplinaria o práctica -práxis- del diseño, pero que responde a su propio gusto y experiencias creativas siendo esta la parte artística del diseño -poesis- que es la que lo vincula al arte.

El Diccionario de la Real Lengua Española define al término como "Traza, delineación de un edificio o de una figura. Descripción o bosquejo de alguna cosa, hecho por palabras".

Actualmente la idea de diseño simplemente nos trasmite la idea de una actividad humana que logra "crear" una respuesta gráfica (de lenguaje icónico<sup>8</sup>) que ha surgido por una inquietud o necesidad humana a ser resuelta.

"(Esta convención) acerca del sentido del término, nos muestra que el diseño es un momento de una actividad más extensa que termina en la producción de los objetos reales, momento indispensable y primero que la sostiene y que termina (...) en una realidad significativa, que recibe diversos nombres como plano, proyecto, formato, etc. Además, como actividad consciente que establece un orden con sentido, se diversifica conforme a la actividad productora de objetos reales se determina más y aparecen los distintos diseños, cuyo fundamento es común pero con desarrollos diferentes: diseño de objetos manuales, diseño de objetos habitacionales, diseño de objetos comunicantes y surgen el diseño arquitectónico, el diseño urbano, el diseño de asentamientos humanos, el diseño industrial, el diseño gráfico para la comunicación, el diseño de modas de alta costura, etc." <sup>9</sup>

TECIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## DISEÑO GRÁFICO

"diseño es toda acción creadora que cumple su finalidad" <sup>5</sup>



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Ilustración para anuncio de la empresa Gucci

El Diseño Gráfico es la disciplina creada para satisfacer necesidades específicas de comunicación. Esta comunicación será siempre visual, que de hecho es el sentido por el cual entra la mayor cantidad de información percibida en una persona normal) y requiere que los mensajes (ideas y conceptos) sean concebidos mediante una configuración, estructuración y sistematización que permitan o aseguren que se logre una proyección coherente que, necesariamente, nos acerca de manera más fiel al objetivo deseado y/o buscado.

Sus creaciones contienen un mensaje (visual, cromático, psicológico) a transmitir y que ha sido, en todas sus etapas, manejado por el diseñador. A diferencia de la pintura y escultura que igual realizan creaciones bi o tri-dimensionales), el diseño gráfico no responde a una manifestación personal sino que trabaja para una visión práctica de una generalidad usualmente

ajena al diseñador (mensaje a solucionar) pero presente siempre en él. Tanto el diseñador como el diseño mismo han de existir en un plano que ha de trabajar como real lo que sólo existe en teoría o en la imaginación.

Dentro de sus casos de estudio, esta encargado de la estructuración para publicaciones (libro, revista, periódico, etc) e impresos (folleto, calendario, volante) y la interacción con el formato y soportes visuales. Busca normalizar aquellos factores necesarios para que, todo el concepto expresado en el texto y gráficos (fonogramas, símbolos visuales con sonido propio y logogramas, imágenes), sea entendido sin error y de manera fácil y efectiva. Cada integrante debe formar un todo en su unión con los demás. La historieta encuentra un gran apoyo en las normas que dicta, nutriéndose de ellas y explotando sus ventajas.

**T**e Un elemento constitutivo primordial, además de las imágenes y su interrelación, es la tipografía; que es el conjunto de

ABCDEFGI  
 LMNOPQ  
**ABCDEF**  
**LMNOPQ**

ABCDEFGH  
 NOPQRSTI  
 KYZ

A B C D E  
 F G H I J  
 K L M N O  
 P Q R S T

ABCDEFGH  
 MNOPQR  
 WXYZ abc  
 hijklm

Ejemplos de las familias tipográficas

caracteres que se unen para dar, psicológicamente, un concepto. Esta se encuentra formada por "tipos", donde cada uno de ellos es un carácter o letra dado. Estas letras necesitan un diseño y dependiendo de las características que se le brindan y representan, se catalogan en el "tipo de letra".

Estos tipos de letra se agrupan y dan 5 familias en el alfabeto occidental:

- Romanas o Latinas (basadas en el alfabeto clásico romano),
- Egipcias (cuya característica es la forma rectangular de sus patines),
- Grotasca (aquellas que se presentan con palo seco -sin adornos o patines),
- Inglesas (letra de trazo caligráfico).
- Ornamentadas (todas aquellas que no encajan en alguna anterior o que responden a rasgos de la época en que se crearon, tal como la western).

Actualmente la elección del tamaño de la letra para las publicaciones se realiza por puntos; utilizándose en México el sistema angloamericano que, en totalidad, presenta como unidades al Punto, Pica o Cuadratin. 12 puntos = 1 pica = 4.2 milímetros.

Todo texto o elemento gráfico a ser

colocado sobre el soporte se efectúa sobre una Caja o Red Tipográfica logrando así una uniformidad dentro de la publicación. Se compone de 4 márgenes (superior, inferior, izquierdo y derecho) y una o varias columnas. La caja tipográfica de un libro y de una historieta, generalmente, son de 1 ó 2 columnas; una revista, de 2 a 4, y un periódico, de 7 a 9).

La historieta en sí, actualmente, ha evitado el empleo de la división en columnas, presentándose solamente en su formato clásico y debido a que da por resultado algo visualmente no muy dinámico. Sin embargo, se ve totalmente sometida por la presencia de los márgenes

La red en su totalidad debe ser una estructura flexible que permita cambios dentro de la organización y posicionamiento; pero conservando un orden, uniformidad y siempre regulando y permitiendo sus inferentes: disposición objetiva de los argumentos; orden sistemático y lógico de la información en el soporte gráfico; ritmo en colocación, legibilidad y entendimiento que brinden, en unión, interés visual.

TESIS CON  
 FALLA DE ORIGEN

Al ser una disciplina extensa, sus mensajes y la forma en la que deben ser tratados han permitido su división especializada en varias ramas que presentan conceptos comunes pero que, además, tienen su propia particularidad definida por su configuración, estructuración o elementos. Dentro de estas ramas encontramos:



•Editorial:

rama reguladora de la mayor parte de los impresos básicamente desarrollados a texto continuo y que alberga como principal objetivo a la legibilidad y el impacto visual de la tipografía, a ser tratada, como el elemento principal.

Sus casos de estudio serán tales como el libro, periódico, revista, folleto, catálogo y similares.

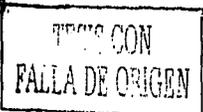
•Extraeditorial:

Desarrollado a partir de un tema específico y que, condicionado por la

imagen mayormente simbólica y en su carácter de creación efímera, puede optar por representar tipografía dentro de su superficie. Sus creaciones siguen la forma de cartel, espectacular, escenografía, anuncio y periódico mural.

•Informativo e indicativo:

Su primordial representación simbólica de gran abstracción y estudio de la forma y percepción hacen de este género uno de larga duración ante el consumidor. Por la misma universalidad que suele conllevar se permite el empleo opcional tipográfico pero siempre representando una claridad constante, un gran impacto y permanencia en la memoria del consumidor. Dentro de ella se encuentran la arquigrafía, imagen institucional o empresarial, identidad corporativa y sistemas de identificación, señalización y museográfico.



•Ornamental:

Rama que basa su existencia en las anteriores y que dedica su estudio a objetos impresos en distintos materiales



1-Poster: Aniversario de la llegada de Colón a América. Victore 1992

2-Libro: Breviario de la historia y guía turística de Londres. Baedekers. 1994

3-Interactivo: Conferencia de Macromedia sobre ordenadores portátiles. 1993

cuya intención es meramente de presencia y, por lo que, suelen ser objetos efímeros de impacto medio. Tales creaciones son los papeles decorativos y de envoltura, objetos promocionales, decorativos y para fiestas.

•Narrativo lineal:

Creaciones donde destaca la parte impresa gráfica dibujada y donde el texto ocupa principalmente un aspecto secundario y condicionado por la narración misma. Comprende a la ilustración, dibujo animado, multivisión, viñeta, fotonovela, diaporama e historieta.

•Narrativo no lineal:

Rama nueva en el diseño que logra creaciones en las que el trazo y texto son elaborados con y mediante una base electrónica para ser "consumidas" primordialmente mediante el mismo medio. Estas creaciones son tales como los desarrollos multimedia, presentaciones corporativas, las páginas para internet y publicaciones electrónicas.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Viñeta modificada de la serie *Joyas de la Mitología* de Manuel Moro

## LA HISTORIETA COMO CREACION DEL DISEÑO GRAFICO

La historieta cuenta con varios componentes que, plenamente, la clasifican como una creación basada en el diseño gráfico.

## ESTRUCTURA

Estas piezas son propias a la composición y estructura física del formato final (sin imprimir) y donde, para unificar criterios y simplificar el lenguaje y comprensión editorial, cada una presenta un nombre característico.

Así tenemos que una historieta esta constituida primeramente por la portada (primera de forros); ésta, dentro del medio, presenta tres elementos conformadores básicos: uno de ellos es un grafismo libre y que generalmente representa al personaje

principal o algún evento de impacto desarrollado en ese número o ejemplar. Este mismo es de carácter original -no es una viñeta retomada de la historia- aunque, en contadas ocasiones, esto puede variar. La forma de representar el grafismo es libre (en color, tamaño, posicionamiento, técnica, y accesorios) y no existen limitantes establecidas para el desarrollo de tal.

Otro elemento conformador es la Identidad de marca (imagen en el mercado y la cual permanecerá sin modificación), tal que se posiciona en un área planeada y pensada en cualquier parte de la superficie; delimitada y estructurada por la retícula editorial. Este se podrá presentar desarrollado a un buen tamaño (que asegure una excelente percepción visual) e impacto visual; motivos por los cuales generalmente se posiciona en la parte superior centro y en forma horizontal en el formato de forma natural a la lectura.

El último conformador es la Identidad corporativa, describible como una viñeta, ubicada en la parte superior izquierda y en el que se han de representar el nombre de la compañía editorial, el número de

volumen y el precio de venta al público; por igual se puede optar por colocar la fecha de inicio de venta y el número serial del ejemplar.

En este periodo en que el medio ha estado en efervescencia, se ha integrado un cuarto elemento a la portada -tal que no siempre se presenta- y que se refiere al área para la impresión del código de barras.

Posterior a la portada se encuentra la segunda de forros; ella es un espacio muerto, guionísticamente hablando (comprensible si consideramos a las leyes de la percepción del ser humano, que han demostrado que el primer punto de impacto, al abrir una publicación de estas, es el área correspondiente a la primer página), aunque es de gran utilidad ya que permite la colocación de anuncios publicitarios (que ayudan a financiar la publicación); los créditos de realización tales como el dibujante, caligrafista, guionista, editor responsable, etc y otros suplementarios del estilo como fichas técnicas de la historia, biografías de personajes, etc).

La página a su lado derecho ya presenta numeración. A partir de ella cominzan a posicionarse la marcación numérica ordenada (1, 2, 3, ...) y, generalmente, en ella cominza a desarrollarse el guión en viñetas y se coloca el título de la historia. La parte posterior del librillo se denomina contraportada; y en ella se imprimen anuncios o promocionales de otros títulos disponibles en la editorial, futuras historias o volúmenes especiales. Opuesta a este se encuentra la tercera de forros; donde la mayor parte de las historietas imprimen anuncios de patrocinadores.

Además de esto, se nutre de herramientas gráficas tales como la tipografía (que narra los eventos y, el trabajo que ella represente -caligráfico o mecánico-, brinda y se fusiona para brindar un propio carácter a la publicación), la percepción de formas, grafismos y cromas (simbología, semiología, ilustración) y la colocación ordenada y sistemática, con una base en leyes de percepción visual, de los elementos logrando una unidad y coherencia narrativa y visual.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## IMPRESION SOBRE LOS PLIEGOS DE PAPEL

Como creación gráfica ya hemos visto que un requerimiento es la forma en la que llega al consumidor y que, aunque actualmente ya se han incluido los sistemas electrónicos, la forma impresa sigue siendo la más utilizada.

En este caso los papeles de impresión para las historietas se reducen a tres opciones: el papel revolución, logrando impresiones de colores opacos, sin brillantez o claridad, de poca calidad en resolución y falta de nitidez en los detalles; todo esto debido a que este papel se logra por reciclaje -por lo que este mismo es 100% reciclable- y durante la obtención de la pulpa, esta no es sometida a tratamientos de cloro -blanqueador-, obteniendo su color característico -cafe claro- y durante la etapa posterior al prensado y secado no se le trata con agentes resistentes al agua, por lo que obtiene un alto nivel de absorción; su superficie es de carácter irregular siendo utilizado debido a su bajo costo

comercial. Las otras dos opciones son el papel Grisoba y el Couché, donde estos son de color blanco, se presentan en diferentes gramajes y en opción de satin a una sólo o doble cara (esta capa es lo que logra que al imprimir, la tinta no sea absorbida y dispersada por el poroso material del papel). Ello logra que estos permitan un resultado de impresión con colores vivos, brillantes, donde los blancos son puros, de alta calidad y definición de detalle (ya que acepta una resolución alta de DPI's (puntos por pulgada) o LPI's (líneas por pulgada).

Los pliegos de impresión son el formato en bruto del papel seleccionado para la reproducción. Se ha de seleccionar de acuerdo a las medidas finales del formato a imprimir y asegurandose para lo mínimo en desperdicio de papel que permitirá mantener los costos de producción al más bajo nivel. Sobre estos pliegos se imprime el formato final, tantos sean posibles por pliego y en una misma dirección, considerando un incremento aproximado de 2 cm. por lado correspondiente a los registros de color, los márgenes de formato, área de arrastre y área de refinamiento.



- 1- Papel Revolución. *Chamaca*
- 2- Papel periódico. Tira *MAD*. Sergio Aragones
- 3- Papel reciclado. *Relámpago*. No. 1. Ed. S.E.P.
- 4- Papel couché sin barniz. *Fuerza oscura naciente, Star Wars*. Ed. Vid
- 5- Papel couché con barniz UV. *G.a.t.k.* No 1. Ed. Verotik



Ejemplo de las 4 formas (cian, magenta, amarillo y negro) que en ombinación conforman una imagen compuesta



## TECNICA DE IMPRESION

La técnica de impresión para historietas (y para casi todo lo que se imprime en la industria editorial) es el Offset, ya que siendo las creaciones gráficas elaboradas para satisfacer una necesidad comunitaria, motivo por el cual se necesitan reproducir por grandes volúmenes (varios ejemplares iguales) para asegurar una apropiada distribución entre la sociedad, este medio ofrece alta eficiencia en tiempos y opciones en tanto a calidad directamente relacionada al costo de impresión.

Basicamente es un medio de impresión indirecto que permite una reproducción muy elevada de ejemplares, con una gran calidad, una superficie final uniforme y la aplicación "al momento" de acabados especiales (plastificados, ceras, etc.).

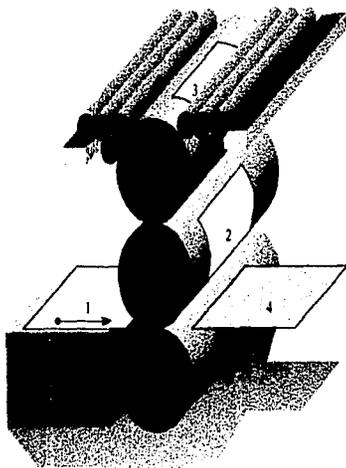
Su modo de operar es en base al principio químico de la imposibilidad en la mezcla entre el agua y el aceite. Así, las láminas de impresión albergan las imágenes elaboradas con una naturaleza grasosa aceptando tintas de igual consistencia;

mientras que las zonas que no albergan imágenes son tratadas con agua para rechazar la tinta.

Como es un medio de impresión fotográfico, permite la impresión en caliente o en frío; con una obtención de tonos continuos, de medios tonos y de textos continuos sin necesidad de un parador de tipo caliente. El original se fotografía y con esto, se realizan las láminas (que van desde aquellas delgadas -zinc o aluminio- o para forjes de gran número -bimetálicas y trimetálicas (aleación de aluminio, cobre y cromo) a las que se les conoce como Matriz y que se colocarán en la prensa para realizar una Forma.

La Forma es una pantalla, en puntos, que ha de imprimir alguno de los 4 colores que se emplean en este medio. La impresión final puede ser monocroma (un color), duotono (a dos colores o matices); o policroma (varios colores -logrados con la combinación de los 4 mencionados anteriormente-).

Las tintas de este medio pueden ser mate o brillantes pero siempre transparentes,



Corte de una máquina de off-set.

- 1- El papel es alimentado al sistema para ser impreso por un color a la vez
- 2- Comienza su viaje a través de los rodillos, esperando a ser impreso
- 3- Alineado según los registros de color, el papel es impreso por los rodillos humectados y alimentados por el color
- 4- La expulsión es efectuada después de la impresión y colocado a secar.

por lo que los registros de cada forma de impresión deberán estar perfectamente marcados para que el color posterior ebone correctamente y no se produzcan desgarras, "fantasmas", etc. Cada forma tiene una secuencia de impresión donde, para evitar resultados desagradables, se respetan determinados ángulos para los puntos de impresión.

Dentro del proceso por el que ha de viajar el original para su reproducción, el primer sistema de presión es la Fuente o Humectador (rodillos atelpados surtidos por una charola con agua); el sistema de entintado son una serie de cilindros de platino, cromo o cobre, químicamente tratados para aceptar tinta que emana de la Batería (recipiente metálico en forma de "V" y que contiene una serie de aspas que, con un movimiento circular y longitudinal, mantiene fresca la tinta).

Si los pasos a la Matriz son más de uno, se les denomina Pre-matrices.

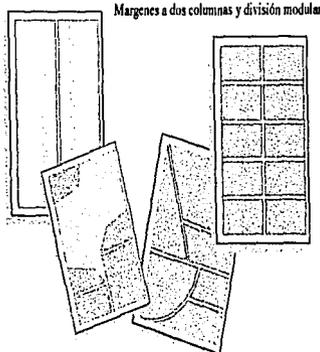
Basicamente el concepto del off-set se sintetiza con el diagrama de: Original, pre-matriz, matriz, forma e impreso.

Los componentes de la máquina del off-set son: el cilindro, donde se ha de colocar la lámina con la forma; el blanket o cilindro de caucho, que transporta la imagen desde el cilindro de lámina al soporte; el cilindro de impresión, que ejerce presión entre el soporte y el blanket; el sistema humectante, siempre activo en su irrigación de agua; sistema de registro o alineación de formas; sistema de alimentación y, finalmente, el sistema de recepción.

La superficie de impresión no requiere de características especiales, brindando esto libertad al diseñador para la elección del papel y su posterior acabado final

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Hoja con márgenes y retícula a dos columnas -con opción a tres columnas-



Márgenes a dos columnas y división modular

Hojas con márgenes y reticulaje dinámico a través de diagonales y círculos



Un Storyboard para la filmación de un largometraje

## RETICULAJE

En la producción actual de historietas, la retícula es un elemento poco visible pero siempre presente como toda buena creación gráfica editorial. La división reticular más común es crear una retícula básica para todas las páginas donde cada una de estas puede tener retículas complementarias diversas a lo largo de toda la historieta. Sobre ellas se comienza el trazo de las viñetas, las cuales no necesariamente han de ser de una forma cuadrada o seguir los contornos delinados, sino que pueden contar con retículas de diagonales y/o círculos así como romper segmentos de la forma para permitir salir elementos del dibujo mismo.

## MARGENES

Los márgenes en la hoja limitan tan sólo a los textos (evitando que estos queden demasiado cerca del área de refinamiento y, en esta acción, se pierda una parte de

la comprensión del globo). Actualmente es poco usual ver una historieta de género fantástico con márgenes notorios y, sobretodo, limpios (sin impresión).

## CONFORMADORES

El desarrollo de la historieta encontró una gran base en la pintura y sobretodo en los sketches<sup>F</sup> que los artistas realizaban; complicadas formas de trazo sencillo y que, con un sólo color (generalmente negro) brindaban al espectador un mundo distinto lleno de imaginación y convincentemente real a la vista del espectador.

El empleo de los ashurados<sup>G</sup> fue abriendo las puertas a una dimensión con profundidad, con gran contraste e impacto visual. El empleo del pincel permitió realizar sombreados de gran calidad ejecutiva a base de desvanecidos en lugar de las plastas de color o por secciones que se representaban generalmente.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



- 1- Sobreposición de viñetas en una hoja sin margen visible. *Green*. Ed. Image  
 2- Ejemplo de historietística estilo Pop-art. Anuncio para detergente Sunlight  
 3- Ejemplo de historietística estilo Pop-art. Promocional para papeles Georgia  
 4- "El Sueño". Max Beckmann. 1921

Por igual, cada etapa de la pintura ha influenciado a los artistas del medio (basta con ver cuando se integró este con la pintura para formar el Pop-art (corriente pictórica netamente estadounidense), brindándoles nuevas herramientas de representación, ya sean técnicas en perspectivas, materiales para pintar, formas originales de representación, etc.

El cine (o la televisión) también sirvió como inspiración retroalimentada; Kaulechov o Eisenstein, quienes eran historietistas, emplearon este medio en sus creaciones cinematográficas posteriores (de ahí que el Story-board<sup>11</sup> sea una especie de historieta).

A Ed Wheelan pertenecen las primeras creaciones historietísticas con un gran empleo del primer plano y plano medio<sup>12</sup>. H. Foster, creador de Tarzán, componía sus cuadros ilustrados a manera de un story board: sus viñetas se representaban en diferentes puntos visuales como el Plano picado y Contrapicado, Long shot e Insert, aplicando notoria y enriquecedoramente el lenguaje cinematográfico.

Durante la época de la psicodelia historietística, con el auge del medio y en busca de nuevas formas de representación, surgió aquella que rompía los formatos tradicionales y que buscó encimar las viñetas (ya no en un marco ordenado -o secuencia-, sino que los cuadros se sobreponían, comenzaron a girar, a presentar distintos delineados; a ser algo con dinámica).

Poco a poco, la historieta se alimentó de diversas piezas existentes; madurando gracias a la adopción, caracterización y facticidad para crear elementos propios, de indudable riqueza visual que ahora, en conjunto, la conforman y la distinguen como un medio de comunicación por excelencia.

TESIS CON  
 FALLA DE ORIGEN



- 1- Caligrafía a mano. *Rawson 4*. No. 3. Ed. The Comic Book
- 2- Caligrafía elaborada mecánicamente. *Relámpago*. No. 1. Ed. S.E.P.
- 3- Caligrafía a mano. *Comunicando Graficando*. No. 1. Ed. Armo Impresores S.A de C.V



- 4- Iconicidad en alto contraste. *The Crow*. Ed. Kitchen Sink comics
- 5- Iconicidad en figura sigentida elaborada a trazo libre. *Comunicando Graficando*. No. 2. Ed. Armo Impresores S.A de C.V
- 6- Iconicidad en caricatura. *Comunicando Graficando*. No. 2. Ed. Armo Impresores S.A de C.V
- 7- Iconicidad en formas sugeridas realizadas a través de computadora. *Comunicando Graficando*. No. 1. Ed. Armo Impresores S.A de C.V.
- 8- Iconicidad en fotografía. Retrato de Bob Marley

## TIPOGRAFIA

Generalmente desarrollada dentro de los globos y que se presenta como la solución lingüística de los problemas planteados por los símbolos icónicos y literarios.

Es una parte primordial de la estética visual y, de hecho, por su evolución a través de la historia, se ha planteado que este "lettering" debe ser de un carácter libre, suelto y que permita su deformación para reforzar y enfatizar partes de la trama, por ello, preferentemente, es representada mediante una letra realizada "a mano" y con caracteres en altas (asegurando su fácil lectura, trazo y unidad estilístico-visual); realizada por un caligrafista (que le brinde una uniformidad y manejo versátil en los conceptos de interlineado, interletraje, grosor, altura, ancho, etc).

Actualmente la producción masiva de propuestas, así como su exportación, ha devenido en una tipografía mecanizada que visualmente no es grata; llegando hasta ser molesta ya que, espacios originalmente

concebidos para una caligrafía, ahora presentan una letra de menor tamaño y dejando ver grandes áreas blancas (aire) en el globo del idioma transcrito.

## ICONICIDAD

"El grado de iconicidad es el nivel de realismo de una imagen en comparación con el objeto que ella representa, expone en sus variantes la relación entre un estímulo visual y el mismo estímulo en el campo cerebral, es decir, la relación entre la realidad y nuestra experiencia, se manifiesta en grados de pregnancia\* o similitud que da como resultado una organización visual estable. Los grados de iconicidad son:



Ejemplo de la conformación e interacción de las viñetas en una hoja de historieta. Ellas se sobrepone tal y como la viñeta superior derecha o se deshacen de los márgenes que las limitan tal y como la viñeta larga al centro de la página.



Además, estas viñetas cuentan con planos de encuadre tales como:

Viñeta 1 vemos un Close-up.

Viñeta 2 se representa la acción mediante un Full shot

Viñeta 3, y si el medio pudiese representar movimiento, veríamos un Plano basado en un Plano general

Viñeta 4 tenemos una vista general mediante un Long shot

Viñeta 5 los personajes son cortados mediante un Plano americano

Viñeta 6 se representa un Medium Close-up

Hoja retomada de la historieta entitulada *Batman, Legends of the Dark Knight* No. 60. DC Comics. Pag. #7

•Isomorfismo- calidad más alta de iconicidad y pregnancia-

•Mesomorfismo- valor medio de iconicidad y pregnancia-

•Amorfismo- grado más bajo de iconicidad y pregnancia-<sup>6</sup>

## ELEMENTOS PROPIOS DE LA HISTORIETA

Existe todo un grupo de características que ya hoy día son muy comunes en nuestro entorno ya que han sido explotadas en otros medios así como en corrientes artísticas; pero han sido creados por los artistas de la historieta en respuesta directa al problema de comunicación que representarán en su inicio.

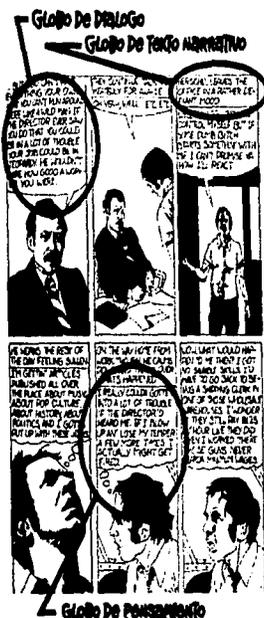
TESIS CON FALLA DE ORIGEN

## VIÑETAS

Esta es la unidad mínima dentro del lenguaje historietístico. Es el espacio mínimo donde se ha de desarrollar una escena (ilustración y diálogo).

Estas no presentan un esquema de construcción establecido; algunas veces pueden ser colocadas en perfecto orden; otras, en completo desorden. Algunas veces una sola imagen puede ser trabajada como una viñeta; otras, la hoja entera es una única viñeta a la que, quizá, se le pueden sobrepone otras (efecto llamado Montaje y referido a la yuxtaposición física), etc. Algunas veces, las imágenes, onomatopeyas o globos pueden tomar prestado espacio de viñetas contiguas para representar un lineamiento en la acción (dando así la ilusión de movimiento, representándolo tal y como lo captaría una cámara de cine), sonidos en Off<sup>SM</sup> o acciones provenientes desde la escena representada en aquella anterior.

El montaje se presenta en dos formas: la gráfica (unidades gráficas -ilustración) y el narrativo (solución lingüística), dentro



Globo de habla

Globo de pensamiento

Globo de grito



Globo de narración o de voz en off



Globo de efecto especial en la voz del personaje



de él se deben sobrepasar distintas complicaciones; como lo sería su relación para con las demás y la precisa comprensión sobre su manejo de tiempos y ritmo dentro de la secuencia gráfica. Es tan importante que, muchas de las propuestas se presentan con un montaje tan particular que sobresale del trabajo artístico.

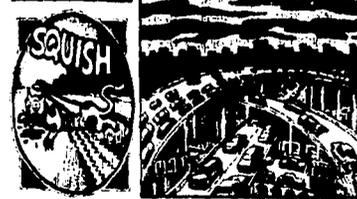
En la viñeta debemos considerar el plano de encuadre. Este, es el planteamiento del desarrollo de la distribución armónica de los elementos a representar en la viñeta, de tal modo que se logre una composición equilibrada con un mensaje visual entendible y con los elementos necesarios para lograr representar la continuidad. Las reglas sobre el encuadre de elementos y personajes se ven claramente en el lenguaje cinematográfico o televisivo; siendo estas una síntesis de normas psicológicas sobre percepción visual, movimiento ocular, armonía, estética, psicología y cultura entre otras.

## GLOBOS

Son uno de los elementos gráficos particulares a este medio, y de hecho es ya difícil concebir una historieta sin ellos. Su entendimiento y desarrollo se efectúa de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Su posicionamiento en el espacio generalmente es a la derecha del personaje; aunque gracias al delta o rabo, su relación para con un personaje es más comprensible y, por igual, determinan o brindan, gráficamente, la esencia de la comunicación establecida (verbal, pensamiento, grito). Forman una parte fundamental para el desarrollo y comprensión de la historia.

Su construcción gráfica es variable, llegando hasta ser personal y adaptados a albergar exactamente al texto en él. Las historietas producidas de una manera más mecanizada (con menor dedicación del artista para con ella) presentan viñetas cuadradas (con un trazo notoriamente de



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

aparatos de medición); mientras que una desarrollada a un nivel más personal, con mayor dedicación, presentan globos trazados a mano libre, redondos, más contextualizados y adaptados a albergar al texto en él.

## ONOMATOPEYA

Miembro de los elementos constitutivos particulares del medio. Se refieren y originan en base a una teoría de la imitación: el hombre, desde su origen, ha buscado imitar su entorno y, verbalmente, esta es la forma de hacerlo.

Sabemos que un niño se referirá a su mascota por un "Guau-guau", debido a que ese es el sonido que el animal emite, que lo diferencia de aquel otro que hace "Ring-Ring" o "Crash" y que, además, son fonemas de fácil estructuración.

En síntesis, traducen sonidos o ruidos a un lenguaje visual con la única finalidad de

lograr una ambientación más exacta y real. En el lenguaje historietístico, dan la sensación del entorno, complementan las acciones, cierran conceptos o acciones y brindan al artista un elemento completamente dinámico, ligado o desligado de aquello que acontece en la viñeta.

## METAFORA VISUALIZADA

Se refuerzan gráficos que sirven para complementar el lenguaje historietístico.

Se refieren a la abstracción gráfica de ciertos conceptos tal y como lo sería, a manera de ejemplo, una bombilla sobre la cabeza del personaje (representando haber concebido una idea), un diablillo sentado en el hombro (representando el pensar perverso del personaje) o, un signo de interrogación (que mostraría pregunta o perplejidad).



Ellos logran sintetizar todo un concepto o idea en un sólo ícono que, con un cuerpo



reducido, logra presentarse como refuerzo visual para indicar situaciones diferentes de lo que el personaje "vive".

contenido no deja nada perdurable, nada importante culturalmente hablando) como con un gran contenido educativo o de expresión crítica (en Mafalda, quien no en cierto momento, aún después de varios años de haberla leído, se acuerda de ciertas secuencias ya que por su validez social y la forma en que la ligamos a nuestra "cotidianidad", creamos un lazo emocional bastante fuerte para con ellas).

## DINAMICA EN LOS CONTENIDOS

La historieta se puede presentar dentro de un marco definido (en La Familia Burrón sabemos de antemano que cada número tratará de problemas sociales, vecindad, del mexicano promedio) o sin él (como en Proteo, que en un número representa un ave estudiando el ecosistema en la selva tropical como que en el siguiente es un personaje arreglando el sistema de enfriamiento de cohetes a propulsión por hidrógeno).

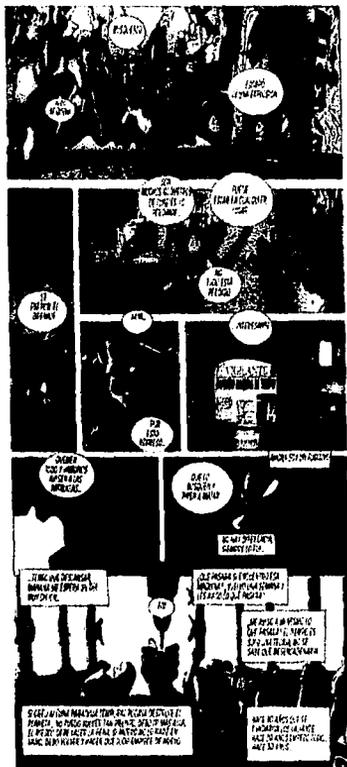
Pueden presentarse completamente intrascendentes (en Archi y sus amigos el

Lograr representar una trama ágil es lo que se debe buscar ejemplar tras ejemplar. Aunque el creador este limitado por el gion y la "forma de ser" de sus personajes, existen salidas que pueden generar una dinámica visual y en contenidos; estas, se han de generar de la esencia de la historieta siempre siendo particulares a esta misma.

Se ha de mantener un cauteloso esquema del como se habrá de desarrollar la propuesta desde su inicio y en el futuro; se deben de visualizar, mediante un esquema, los posibles devenires de la creación y donde, a mayor precisión en el enfoque a futuro, mayor podrá ser el manejo del medio.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## SEMIOLÓGIA



Hoja de historieta en la que se puede apreciar el orden de lectura en los globos de diálogo y las viñetas

Hoja retomada de la historieta *Vadame*. No. 1. Ed. Cygnus

La semiología es la ciencia que estudia el papel de los signos (uso, función, formas, etc) en el seno de la vida cotidiana. Al ser la historieta un lenguaje icónico, ellos representan gráficamente al objeto u objetos a designar; dan cuerpo a expresiones vocales y a conceptos abstractos y es por lo cual que, se ha de comprender el cómo y porqué de la interacción de ella para con el medio.

Las proposiciones iniciales en las que se basa este estudio son:

•Primeramente el modo en el que se disponen los mensajes y que permite decodificarlos de acuerdo a lo que este puede comunicar sin olvidar la observación de la estructura del propio mensaje, para finalmente distinguir los signos y relaciones entre aquellos y referidos a un código dado;

•Segundo, los personajes en la historieta se dirigen a un modelo de vida que condiciona los "modos operandis" de los lectores;

•Tercero, ella es un género literario autónomo dotado de elementos

estructurales propios y de una técnica comunicativa original basada en la existencia de un código compartido con los lectores y al cual los autores se remontan para articular un mensaje que se dirige simultáneamente a la inteligencia, la imaginación y el gusto (estético-cultural);

•Cuarto, los personajes tan sólo presentan o plantean un fragmento de su ser y es, material del lector, el completar el círculo de atributos de aquel mismo; y,

•Por último, debe ser un algo completamente estilizado y racionalizado.

Todos estos iconos, dentro de la semiología, se dividen y subdividen dependiendo de sus cualidades: Los signos son compuestos que representan otra cosa y que nos ha de remitir a ella. Ellos pueden ser auditivos, olfativos, gustativos, táctiles y/o visuales. Los signos visuales son los que constituirán los signos gráficos que, por su estructura, se dividen en: imágenes (representación gráfica de un objeto), señales o índices (indican una dirección en el espacio referida o no a un objeto), signo (algo en particular) y símbolo (abstracción gráfica de sentimientos, ideas y/o conceptos).

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

---

En resumen, la historieta es una creación del diseño gráfico que embona y se alimenta fielmente de una gran variedad de recursos que, actualmente, se atribuyen indudablemente a esta disciplina pero que, mucho antes, eran elementos propios de ella. Como disciplina, este diseño se reconoce durante la era de la escuela de artes de la Bauhaus, sin embargo, los elementos tal y el como expresarse a través de imágenes lo hemos visto desde el momento que conocemos de la existencia de los hombres en las cavernas. El contar una historia apoyada con "dibujitos" es innegable que surge desde el momento que los expertos nos dicen que los egipcios inventan la escritura (heroglífica, pero finalmente escritura).

El simple hecho de que la historieta como tal nace como un elemento para las masas quienes cegadas por una vasta ignorancia la destinaron a perecer inapreciada, tan solo nos denota que no importando la época en que nace, en el auge de los impresos, del iletraje y de la constante necesidad por influenciar a la gente, hubo un grupo de personajes con la suficiente visión y comprensión del potencial de este medio

impreso para transmitir ideas y de lo brillante y sublime del vasto poder de convencimiento que encerraban los recursos de los que se apoyaba para transmitir sus ideas (onomatopeyas, los mismos globos de diálogo que mostraban el pensamiento de alguien, las metáforas y otros mas, extrayendolos y cultivándolos en lo que llamaron una disciplina que, indudablemente, los supo cultivar, explotar, dirigir a su público hambriento de mensajes y desarrollarse nutriéndose de ellos hasta consolidarse, mediante la ramificación en especialidades enfocadas a cada tipo de mensaje (cartel, envase, folleto) como una verdadera disciplina que ahora, actualmente, presenta irónicamente como un caso de estudio, a la historieta.

TEJES CON  
FALLA DE ORIGEN

[REDACTED]

CITAS DEL CAPITULO

- 1- Vilchis, Luz del Carmen.  
DISEÑO, UNIVERSO DE  
CONOCIMIENTO.  
Universidad Nacional Autónoma de México.  
1995. Pg-33
- 2- García Olivera, Francisco.  
REFLEXIONES SOBRE EL DISEÑO.  
Universidad Autónoma Metropolitana  
Azcapotzalco, Colección CYAD. México. 1996.  
Pg-18
- 3- Ibidem  
Pg-19
- 4- Ibidem  
Pg-56
- 5- Scott.  
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.  
LIMUSA. México. 1998. Pg-01
- 6- Vilchis, Luz del Carmen.  
Op-cit  
Pg-61

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

TEJES CON  
FALLA DE ORIGEN

031

Los escolares  
conocen mejor a  
los héroes de  
las historietas que  
a los próceres  
de nuestra Patria



032

Capitulo DOS  
ANTECEDENTES

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## INTRODUCCION A SU HISTORIA

Las historietas han sido generalizadas como algo bajo, vulgar y único para los niños o adolescentes inmaduros, pero no para la gente con sensibilidades refinadas quienes van a museos, estudian arte o diseño gráfico; sin embargo, aunque la mayor parte de la gente no lo note, algunas historietas, en el mundo, son verdaderas piezas de arte; son un libro, una pieza con exquisitos trazos y soluciones visuales y, más aún, toda una creación y pieza de diseño gráfico.

Existen buenas historietas viejas que han permanecido ignoradas u olvidadas y hay, por igual, buenas creaciones nuevas que no tienen nada que ver con el estereotipo<sup>N</sup> que la gente tiene ante este medio.

En Europa, la gente habituada a la lectura de libros frecuentemente también lee historietas; y estas, son analizadas profundamente en los suplementos especiales en los periódicos. En Japón, aproximadamente 1/3 de los libros vendidos en el curso de un año, son historietas. Incluso en E.U. estas

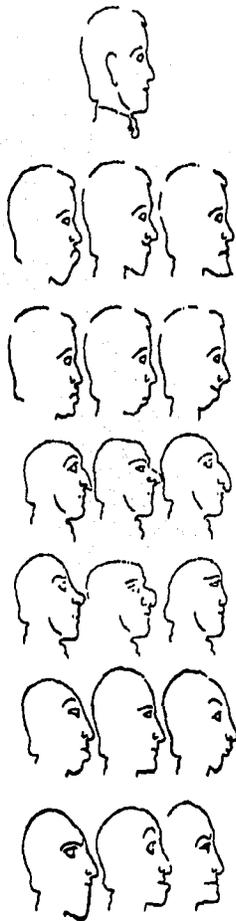
han renacido de entre sus cenizas llegando hasta el extremo de denominarse "Novelas Gráficas"; sus tirajes que llegaban a menos de 100 en los 70's, hoy día suman más de 4000, incluso ya con una amplia penetración y presentándose como anuncios, piezas promocionales, billboards, refuerzos visuales, y otros mas.

La solución gráfica que ofrecen es inmensa; va más allá de simplemente atraer la atención o promover un bienestar gráfico, Ellas pueden dar dinamismo a una presentación gráfica, dramatizar eventos, enfatizar necesidades e impactar visualmente para ser retenidas en la memoria.

Art Spiegelman en un simposio en la Universidad de Yale, en los E.U., en Noviembre de 1986, señaló la importancia, a aquellos cegados por prejuicios, sobre la artificiosidad visual y gráfica que se unen para contar una historia. Ellos innovan en campos tan variados como ningún otro elemento lo hace; temas, técnicas gráficas, diagramación, tipografía, color, espacios, etc.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## SU DESARROLLO



A través de sus 150 años de historia, la historieta ha sido el hijastro de las artes gráficas y no es hasta tiempos recientes que ha comenzado a ganar respeto. Es algo comparable con la pintura; ya que por igual tiene técnicas, superficies de pintado, formato, contrastes, profundidad de campo, etc.

El problema de lo que la gente piensa de este medio, comienza desde su nombre en inglés: Comic, que brinda la idea de que este medio tiene que ser algo divertido y que de hecho muchas lo son, más sin embargo, este no es el componente intrínseco del medio. Medio de expresión de tan fácil aceptación e integración con uno mismo ya que, la fusión directa de palabras e imágenes que es inherente<sup>o</sup> en toda historieta, se aproxima a la manera en que el cerebro humano formula sus pensamientos (uno ve pasar a alguien, se ha dejado crecer la barba y trae puesto un gracioso sombrero, pero uno aún es capaz de reconocerlo; el cerebro ha comparado la nueva imagen con todas las anteriores de esa persona). Esos elementos

que todas las imágenes tienen en común, esos "signos permanentes", son los mismos que un caricaturista usa.

En una sociedad que se está convirtiendo cada vez más en VISUAL (que de hecho es una manera agradable de decir semi-letrada) la historieta es la literatura del futuro.

Es cierto que muchas de ellas habrán de ser estudiadas en su forma sociológica y cultural y, tan sólo unos pocos, tan sólo un puñado de creativos han realizado trabajos dignos de ser considerados un arte literario.

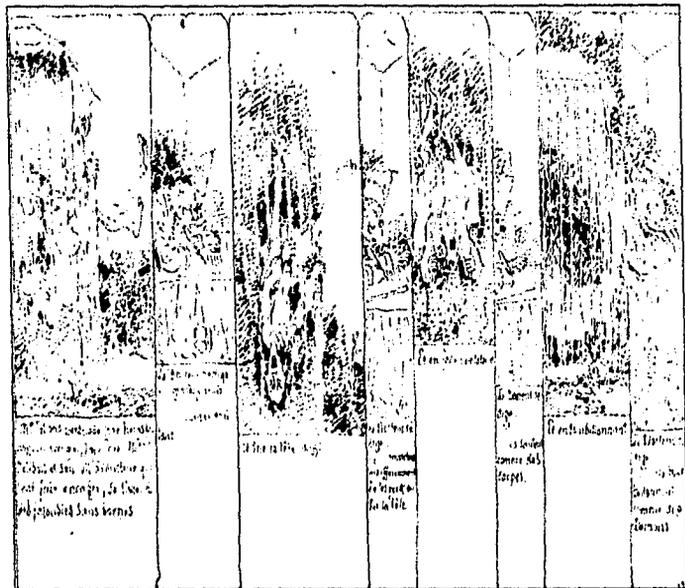
Rodolphe Topffer (1799-1846), educador suizo, fue quien creó, o dibujó, el primer trabajo que se presenta como lo que se denomina "el ancestro" de la historieta. Su ideología se basaba en que "Los dibujos sin un texto tienen tan sólo un significado vago; el texto sin los dibujos tendrían un significado nulo. La combinación hace un cierto tipo de novela del tipo que nunca ha existido".

Topffer inició un estilo de dibujo, a manera de sketch, denominado "figura-escritura", que consistía en trazos rápidos, ágiles y sencillos, tal y como una letra caligráfica. Con su "Ensayo en Fisionomía" destacó que en el aquel entonces popular análisis de una



Arriba, *Max y Moritz*, de William Randolph.

Abajo, una secuencia de *Monsieur Pencil*, obra en la que Topffer implementa por vez primera el concepto de *cinematíc*.



persona a nivel exterior era tan sólo algo pseudo-científico; sin embargo, esto era una manera única de retratar caracteres en papel.

En una serie de experimentos sistemáticos, dibujó un rostro a simple línea (tipo out-line<sup>9</sup>) cambiando un rasgo de esta a la vez. Con esto descubrió que algunas líneas, en la representación, denotan "rasgos permanentes" (aquellos describiendo los atributos físicos) mientras que otros denotan "rasgos no-permanentes" (Aquellos relacionados con expresiones faciales). Descubrió que el ensayo de las líneas del

contorno, una y otra vez, produce una racionalización en la forma que, por la forma de "nacer", es más fácil de dominar y más "legible" al espectador. De hecho, Topffer, en este caso, es considerado el «santo patrono» de la semiótica.

Medio siglo antes que existiera el concepto del "ciné" (líneas que cambian de lugar ligeramente cuadro por cuadro), el ya empleaba esta técnica para dar "vida" a sus creaciones historietísticas. Esta técnica para desarrollar una historia es denominada "Cinematíc", como ejemplo es citable su obra de 1840 titulada "Monsieur Pencil" en la cual un científico atrapa a una criatura que cree proveniente del espacio. El desarrollo de la tira consta de divisiones verticales donde la primera es relativa al científico tomando anotaciones sobre la criatura y, la segunda, pertenece a la criatura que intenta escapar de la caja en la que esta atrapada; mediante esta estructura se desarrolla la secuencia repitiéndose la forma de trabajar los cuadros y tan solo variando los puntos de vista del espectador (si se describiese con terminología de cine, se denotarían que cambian de un Close-up<sup>1</sup> a un Full-shot<sup>2</sup> o a un Contrapicado<sup>3</sup>, etc).

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



OPENING OF THE HOGANS ALLEY ATHLETIC CLUB

Viteta de Yellow Kid.

Topffer fue por igual una gran fuente de inspiración para muchos artistas. Dentro de estos se puede citar a Gustave Doré, Coran D'Ache y Wilhelm Busch. Estos nombres, actualmente, no nos dicen nada pero será asombroso para el lector el descubrir que su influencia aún la podemos leer, directamente, en las historietas.

Tomando como ejemplo a W. Busch, a mediados del siglo XIX creó una tira titulada "Max y Moritz", historia desarrollada en dibujos y versos y que describía

las aventuras de dos malévolos amigos. Ya finalizando el primer año de su producción,

se comisionó a un artista americano para crear una tira cómica basada en esta misma; esta tira es la que conocemos como "The Katzenjammer Kids" -Los Pequeños Traviesos-. Esto, este reciclaje de temáticas abordadas por distintos creativos en la historieta,

es algo muy común y es parte de la retroalimentación dada dentro del medio.

Alrededor de 1890, Joseph Pulitzer inició la reproducción de las grandes pinturas europeas a todo color para introducirlas y hacerlas accesibles a la masa, abriendo una brecha importante y básica para el medio.

Estas reproducciones no proliferaron pero asen-taron el campo para que esta tecnología, que permitía obtener colores brillantes, fuese aplicada a la reproducción de las historietas; cosa que logró satiscacer a un público hambriento de ello.



Justamente en el cambio de siglo que la historieta o suplementos estadounidenses comenzaron a proliferar. Todo inició el 16 de febrero de 1896 cuando los lectores de la edición dominical del "World" de Nueva York se fijaron en una página ocupada en sus tres cuartas partes por una historieta (realizada por Outcault), por primera vez impresa a ese tamaño y a todo color, titulada "La Gran Exposición Canina en la Avenida M'Googan", que presentaba un desfile de niños dentro de un barrio perceptiblemente de clase baja, comicamente vestidos, mostrando a sus mascotas favoritas y presentando al centro a un niño orejón vestido en un tipo de camión amarillo, que en el

futuro fué conocido como "Yellow Kid". Su creador, Richard Felton Outcault, es considerado el predecesor responsable de darle a la historieta cómica el formato (referido no a la forma física) y características que tienen hoy día.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

"Muchas de las formas que caracterizan a un periódico moderno han sido creadas por Joseph Pulitzer. El "World", de Nueva York, había llegado a ser hacia 1886 el periódico más útil y popular publicado hasta entonces. Como dice un comentarista de la época: "influyó en el carácter de toda la Prensa del país". Entre sus innovaciones no fué la menos importante la de las rotativas para imprimir en colores. Naturalmente, el sensacional suplemento en colores que lanzó en 1896 Pulitzer fué un espectáculo que puso furioso a su rival, el editor William Randolph Hearst, quien replicó (comprando) una gran parte de la plantilla del World.<sup>1</sup>

"Little Nemo in Slumberland", de Winsor McCay, dentro de todo, fue una respuesta "mediocre" al surgimiento de "Yellow Kid" y su

mercado. Cabe mencionar que esta primera, aunque fue creada con esta ideología, es ya considerada como toda una obra maestra de la historietística; su creador era todo un maestro en el dibujo. Enseña un retrato convincente del mundo de fantasía de un niño pequeño; realizada con un soberbio manejo de la perspectiva y un sentido post-surrealista de la escala y yuxtaposición.<sup>1</sup>





TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Secuencia y ponado de Arco Iris

Parte de la importancia significativa de esta creación es que McCay logró entender la relevancia de la continuidad en la historia gracias o basada en los elementos formales únicos de la tira cómica: la narrativa y el diseño de cada cuadro respecto a su forma, tamaño y del como, cada uno de estos, se debía combinar para integrar un todo

coherente.

Aún después de esta tira, creó otra más con un carácter más extraño,

menos adornado, más gracioso y con un contenido neto para adultos: "The Dreams of a Rabbit Friend" que trataba sobre las pesadillas causadas por el consumo en exceso de queso derretido.

Para 1906, apareció en escena Lyonel Feininger; con ideas nuevas del como una página de historieta debía ser. El es más recordado por su intervención en el cubismo y en la escuela Bauhaus por lo que se dice fue atrapado en el cruce dialéctico entre lo pertinente al Alto arte y el Bajo arte. Su "Kin-der-Kids" fue creado para competir

con "Los Katzenjammer Kids", pero debido a la ausencia de la necesaria vulgaridad rasposa que le dió el record como la tira americana de mayor duración en el mercado, fue suspendida su elaboración.

Hasta ese entonces, las historietas se dedicaban a tratar temas de carácter singular día con día.

Fue con "Mutt" que se inició el empleo de la continuidad en los diferentes ejemplares; esta trataba de las aventuras de este personaje quien iba diario al campo o pista de carreras, a competir, sin éxito, hasta que tiene la buena fortuna de conocer a Jeff (introducido tiempo después) que es cuando juntos, como amigos, inician nuevas aventuras.

"El lenguaje cambia tan fluidamente como las imágenes. Los personajes hablan envueltos en una mezcla de inglés Shakespeariano, español, yiddish y slang que en conjunto se lee como, bueno, poesía"<sup>2</sup>

Alguna vez alguien escribió esto acerca de una historieta que ya había sido criticada de ser como toda una belleza gráfica visual, una creación poética: "Krazy Kat" de George Herriman; esta creación era algo como lo que nunca se había visto hasta tal día. Llegó

## TESIS CON MALLA DE ORIGEN



Arriba, Secuencia de Dick Tracy.

Abajo, Portada de una de las primeras reimpressiones a color de suplementos dominicales ya en el formato abom tradicional.

a inspirar un vallet (por Jhon Carpenter), pinturas importantes (como por Oyvind Fahlstrom), una novela seria (por Jay Cantor) e incluso cantos (por E.E. Cummings) y estudios profundos en varios sentidos (por Umberto Eco).

Herriman trabajó simples variaciones sobre un sólo tema que hoy día es uno de los triángulos amorosos más peculiares: Krazy Kat esta enamorado de Ignatz; ratón quien estando enamorado de sí mismo, no encuentra mayor placer que el hacer la vida del gato miserable.

La antitesis de "Krazy Kat", en esa época, apareció con la publicación titulada "Dick Tracy" de Chester Gould.

Esta tuvo gran aceptación debido a su impresionante realismo, detallado planteamiento y conocimiento de técnicas policíacas; más sin embargo, artísticamente, presenta otro tipo de importancia que radica en la forma con la que Gould realizaba su propuesta; planteaba que ilustrativamente una cara era literalmente un mapa que indica y alberga la más peculiar configuración de líneas imaginable y, como una creación artística, una tira cómica no era tan sólo una forma de dibujar sino mas bien una

forma de diagramación (y de hecho fue en este campo en el que dejó una fuerte intervención).

"...Chester Gould, creador de la historieta titulada Aventuras de Dick Tracy, debe figurar como uno de los grandes escritores de nuestro tiempo"<sup>3</sup>

Incluso actualmente las reimpressiones esporádicas de esta tira se venden a razón de 13,500,000 ejemplares anuales, y son leídas, probablemente, por el doble de personas.

La forma moderna de la historieta se adoptó en los años 30's por un vendedor que buscaba un mayor uso

para la prensa ( **IT'S...ITS - BLOOD!** ) que imprimía la mayor parte de los suplementos a color en los periódicos. A la par, también se crean las primeras "leyes estéticas" del medio, siendo una de ellas, y la de más relevancia actualmente, la que limitaba el número de palabras a representarse por pliego, tales que debían ser no más de 37.

## TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Vineta del como la historieta llegó a lucir, alguna vez antes de que el código de ética fuese implementado

El primer proyecto ya con esta constitución se publicó bajo el nombre de "Funnies on Parade", que no era más que reimpressiones de tiras cómicas dominicales.

Pronto, esta forma fue adoptada por las más populares historietas que, vendidas en puestos de periódico y dejando ver los primeros indicios de su mercadotecnia (debido a que se colocaban junto a las Páginas Publicitarias), se agotaban a tal velocidad que, aún con sus reimpressiones, los editores se vieron en la necesidad de encargar nuevo trabajo, dándose la evolución de la historieta común hacia lo que sería sus inicios como Historias Pictóricas.

Las primeras emanaciones bajo este nuevo criterio, mostraban un arte bastante primitivo en comparación al de aquel incluido en las tiras dominicales de los periódicos. La razón de esto es que los artistas tenían que crear nuevo trabajo al mismo costo al que se reimprimían los antiguos; llegándose a un degenerare artístico acentuado por la falta de compromiso e individualidad en las creaciones.

Por una parte esto inició la desafortunada manía por incluir al producto en una especie

de línea de ensamblaje; en vez de un sólo autor ser el creador de toda la obra, existían decenas de personas trabajando anónimamente en una sola historia. Pero por otra parte, esta demanda tan voraz originó la creación de peculiares historias y personajes.

En esta época, surgieron alternativas extremadamente variadas llegando algunas a ser conceptos que sirvieron de base a futuras propuestas. "The Spirit" y "Mad" fueron algunas de las que dejaron huella como creaciones vanguardistas que dejaron y aportaron, a la industria, nuevos conceptos abiertos a explotarse.



Fue en los finalmente a historietas se

50's cuando todas las les sometió a una escudriñosa revisión; después de la cual fueron catalogadas como algo lleno de una pseudopornografía y violencia responsables de producir toda una generación de delincentes juveniles. Los editores estaban dentro de un mundo ideal o, lo que sería, un negocio honorable y muy lucrativo:

suficientes dibujantes, varios cientos de títulos mensuales y millones de lectores.

Por ello, en busca de proteger ese negocio, esta mina de oro que no parecía tener fondo, cedieron a publicaciones netas de crímenes sin sentido u horror como

un organismo de refuerzo existente hasta hace no mucho, resultó en publicaciones puritanas y sanas que debían estar divorciadas de la realidad y que terminarían por ser creaciones tan infantiles que sólo este segmento del mercado fue su consumidor por un buen rato.

Solo "El Pato Donald" de Walt Disney, escrito y dibujado por Carl Bark de 1942 a 1973 o algunas pocas más, permanecieron dignas de un interés por audiencias mayores.

El tiempo pasó y para mediados de los 60's, esa nueva generación floreciente que había vivido la antigua era de la historieta, junto con los avances en las técnicas de impresión, llevaron a la creacion de propuestas alternativas que desenvocaron en las historietas "underground".

No buscaban remuneración económica; los dibujantes las creaban para su gusto personal más que para el del mercado.

Así, por primera vez existió una nueva era que deshacía, formal y estilística así como cultural y poli-ticamente, los tabues al brincar la línea de lo comercial.

"Esclavos Adolescentes de la Droga", "Niña de Escuela Reformatoria" o "Cuentos de Ultratumba" para una investigación por parte de las autoridades gubernamentales; pero no a tiempo para evitar la explosión de lo que habían estado generando: quemas públicas de las historietas en general y sabotajes en imprentas que no tardo mucho en producir un "voluntario" sentido de una nueva forma de trabajar las historietas.

De hecho, se llegó hasta la creación del Código de Autoridad para Historietas que, siendo



CON  
FALLA DE ORIGEN

Secuencia de *Cerebras*. Dibujada por Dave Sim y en la cual realiza una parodia de la era medieval y las relaciones por el poder.

Estos nuevos creadores desarrollaron los precedentes para nuevas creaciones y dieron impacto a la moribunda industria, llegando a albergar suficiente energía que se propagó e incluso viajó a nuevas fronteras.

En estas nuevas fronteras se encuentra el continente europeo: Francia, Bélgica, Italia y España fueron los primeros que comenzaron la nueva producción "para adultos".

caracterizándose por una menor agresividad y mayor sofisticación visual y calidad en las temáticas que abordaban.

Así, para 1980 y con la retroalimentación ya existente, se creó la revista "RAW" que albergaba trabajos de varios artistas de E.U., Europa y Japón. Su formato grande y su magnífica impresión causaron un gran impacto en los consumidores y agitaron a los creadores a seguir con el trabajo para su público.

Inevitablemente esto llevo a que en los últimos años las editoriales independientes han aumentado considerablemente en número, mayormente debido a la gran gama de temas que se puede explotar hoy día, a la gran cantidad de tiendas especializadas en su venta, a la actual existencia de distribuidores especializados y al reconocimiento del trabajo, artístiosidad y calidad en ellas.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

En estos diez años y hasta hoy, por todo lo que han vivido, experimentado, albergado, tratado y madurado, son un objeto más al alcance y ya con un trabajo maduro, variedad en títulos y tramas, mayor calidad en formatos (soportes e impresión -tintas y empalmes-) ya creados también, quizá pensando y para un nuevo tipo de consumidor "el coleccionista".

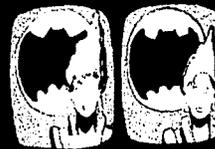
En estos últimos años es que ha surgido la denominada Novela Gráfica; iniciado quizá inconcientemente con Batman: "The Dark Knight Returns", de Frank Miller (que basa su concepto en todo un desarrollo historietístico de alta calidad en trazos, tintas e historia) y que, en su comercialización, se mezclan con historietas normales que ocupan la gran parte de la producción, que no son más que vanos intentos por hacer "algo" explotando al medio.

Pero las historietas son una creación joven. Su potencial apenas esta desarrollándose. Como Rodolphe Topffer dijese en 1845 en su "Ensayo de anatomía": "Historias pueden ser escritas en capítulos, párrafos y palabras: esto es lo que llamamos literatura. Nosotros podemos, por igual, dibujar una serie de episodios: esto es literatura-en-dibujo".

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

THE CRIMINAL MINDS OF  
THE DARK KNIGHT RETURNS  
THE DARK KNIGHT RETURNS  
THE DARK KNIGHT RETURNS  
THE DARK KNIGHT RETURNS  
THE DARK KNIGHT RETURNS

THE CRIMINAL MINDS OF  
THE DARK KNIGHT RETURNS  
THE DARK KNIGHT RETURNS  
THE DARK KNIGHT RETURNS  
THE DARK KNIGHT RETURNS  
THE DARK KNIGHT RETURNS



## HISTORIA EN EL CONTINENTE EUROPEO

Las historietas en el continente europeo no son como lo que conocemos en América; estas han evolucionado hacia algo más maduro: elegantes, cubiertas duras y con temas inteligentemente pensados.

Son revistas excelentemente producidas para una audiencia adulta. Una posible audiencia madura que es la consumidora de las novelas gráficas en América a de aquellas marcadas como "sugeridas para lectores maduros". La producción de éstas, en el continente americano, es compleja, pero no preocupa a los tres países productores más importantes de allá, y donde toda una gama es disfrutada por todo tipo de audiencias: Francia, en donde sus creaciones son denominadas BD's, contracción de Bandes dessinées, término que se refiere a 'tiras diseñadas'; España, que les llama Tebeos, derivándose de T.B.O., uno de los primeros papeles para imágenes (o diseño); e Italia, donde se les conoce como Fumetti, literalmente, 'pequeños humos' (debido a los globos de diálogo).

Estas denominaciones permiten definir a toda la gama representada en estas creaciones; son términos abstractos que no significan algo. Un tanto como 'Historieta', que nos refiere a una historia y, como a diferencia de la denominación estadounidense 'Comic', que nos refiere a algo cómico y que, no es el menester de toda la producción.

Por otro lado, ahora que estas creaciones europeas se encuentran como base del desarrollo actual estadounidense del medio (en un factor creciente) y debido a su madurez formal y conceptiva, encontramos en esto una de las grandes ironías, dentro del medio, actualmente. Esta europización en la producción (debido a la aceptación de lo soberbio de ellas) se puede rastrear directamente de las innovaciones estadounidenses, de hace largo tiempo, que surcaron el atlántico para iniciar en Europa, esta explosión. Como ejemplos de "Terry y los piratas", de Milton Caniff, realizada con un lineamieto impresionista en blanco y negro y que derivó en "Fumetti", de Hugo Pratt, creación italiana de gran impacto en su tiempo, existen muchas; y más si consideramos que este "Fumetti" sirvió de base para la creación de muchas más. Otro ejemplo, poco más indirecto y de una



Una historieta europea actual que recopila el trabajo de varios artistas del medio en un sólo ejemplar.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Portada de Moebius.

Derecha, un personaje de una historieta de la paranoia bélica europea: *Fires*, que retrata las aventuras de un oficial naval durante la guerra.

propuesta muy conocida, es la sátira de aquel par de galos, "Asterix y Obelix", que nos remonta a la etapa clásica de "Mad" (revista de sátiras), allá, muy a sus inicios y debido a que el escritor René Goscinny (de "Asterix y Obelix"), fue tiempo antes colaborador de Harvey Kurtzman, de "Mad", y por el cual presenta una enorme influencia.

Hergé y Moebius fueron un par de franceses quienes han sido la mayor influencia en la historietística europea. "Moebius", como propuesta de su realizador y que ostenta su mismo nombre, es una realizada después de que el trabajó en la serie de aventuras ilustradas del "El Teniente Blueberry" que de hecho, aún realiza bajo su nombre verdadero: Jean Giraud. "Moebius" aparece en el '73 como pequeñas historias experimentales que para el '75, ya con un incontestable espíritu y una amplia aceptación, evolucionó a convertirse en toda una revista: "Metal Hurlant".

Giraud, después de desarrollar diseños para el largometraje "Dunas", se unió al cineasta Alexandro Jodorowsky creando nuevas propuestas bajo un sello vanguardista; titulada "Incal" y presentada en seis tomos.

Estas dos, "Moebius" e "Incal", fueron las primeras en hacer nombre en el mercado americano; primero "Moebius" aparece en la publicación "Heavy Metal" y después publicándose en una recopilación de seis volúmenes; seguida de "Incal". Y todavía su influencia ha llegado más profundo: ayudó en el diseño de Storyboards de producciones como "Tron" y "Alien"; revolucionó el entendimiento del trazo caricaturístico al presentar "Los Jardines de Aedena" que desenrocaban, poco después e inspirado por el auge de los superhéroes estadounidenses, en el diseño del "Surtista de plata", desarrollando la historia básica junto con Stan Lee como co-creador.

Otro personaje importante de la euro-historieta es Enki Bilal. A él se le atribuyen las primeras creaciones influenciadas por el terror proveniente de los estragos de guerra en los habitantes del viejo continente. Sus creaciones son muy oscuras, llenas de terrorismo (por igual psicológico), imágenes, folklore,



simbolismos, fábulas contemporáneas e identidades culturales todas estas mezcladas con lo fantástico y lo político.



Su trabajo, por igual, se encuentra influenciado por cineastas europeos como Tarkowsky y Zulawsky. Para 1970, logró consolidarse como figura del medio con sus ya varios albums escritos por Pierre Christin, y con su "Dios en caos", del '80, se consolida como excelente ilustrador así como escritor.

Jacques Tardi, otro ilustrador de historietas con gran renombre, se encuentra asimismo influenciado, aunque en experiencia indirecta, por los estragos de guerra, la reconstrucción de una Europa devastada y la búsqueda por nuevos ideales y "heroes" que rescatasen la cultura. De niño escuchaban las historias de su abuelo que participó en la primera guerra

Así, estas vivencias se dejan ver en su trabajo donde su obra más importante es "La guerra de las trincheras", con un carácter muy explícito de los eventos y, "Las extraordinarias aventuras de Adele Blanc-sec", una parodia en melodrama

que de hecho, abrió la denominada "belle époque" de la historietística en París. Los seis albums a todo color de esta obra llegaron a los primeros lugares como Best-seller, quizá por su versatilidad ya que, mostraba un París extraordinariamente realista pero, a la vez, fantásticamente lleno de extraños misterios en los que, Adele, un escritor de libros de terror, se veía inmiscuido.

## TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Vineta de *When the Wind Blows*, que retrata la historia de una pareja afectada después de una guerra nuclear debido a la mala información por parte del gobierno.

"El atractivo emocional de la historieta es ensalzar el valor de la voluntad... El superhombre es invencible e invulnerable. Puede saltar por encima de los rascacielos, volar por el aire y cazar aviones al vuelo, hundir barcos de guerra y rechazar las balas

con el pecho al descubierto. (...) es siempre y por definición superior a toda amenaza. Él y sus innumerables seguidores satisfacen el deseo universal... de presenciar el triunfo del bien sobre el mal, de

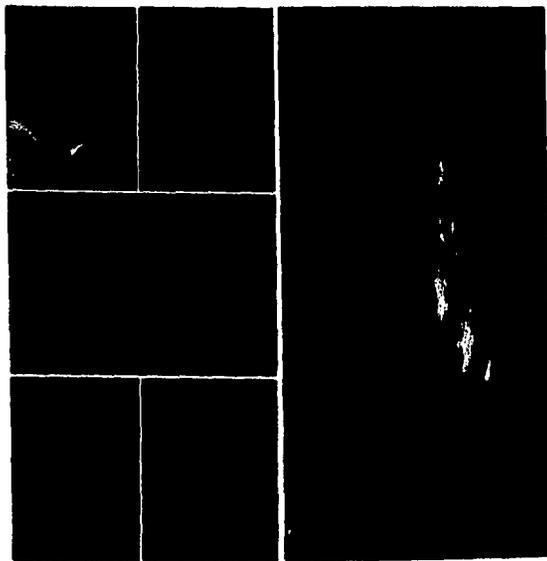
ver enmendadas las injusticias, y los oprimidos triunfando sobre sus opresores (...)."

Tardí en iniciar en Europa la tradición, el empleo o la realización de obras "A suivre" (de continuación); junto con su equipo y seguidores creaban y publicaban obras continuas tan numerosas como la historia lo permitiese.

Desde los '60, las creaciones europeas en general adoptaron los principios que Robert Crumb y Art Spiegelman establecieron en E.U.; las historieta podían ser "liberadas", explícitas, inmersas en una cultura, expresión visual individual y publicadas por los artistas para su generación y no para los niños.

Este mensaje realmente resonó en toda la vieja cultura. En Francia, los intelectuales resagados tomaron el medio para adaptarlo a su ideología y, de hecho, estos BD's, estas historieta francesas y dentro de la visión propia de las artes, fueron incluidas (y unas de las iniciadoras de la revolución) como un noveno arte.

Seguindo un orden de importancia y dentro de las naciones que contribuyeron al desarrollo del medio, aparte de las tres anteriores, aparece Holanda, donde se prefirió por combinar el estilo underground con el clasisismo de Hergé; Bélgica e Inglaterra. Toda una Europa creando propuestas con un fondo lleno de un pasado tortuoso y devastado y un futuro expectante; expectante en un suspenso intranquilo, siempre vigía, siempre ocultando su verdadero terror y mostrando su intranquilidad mediante esta forma gráfica de expresión.



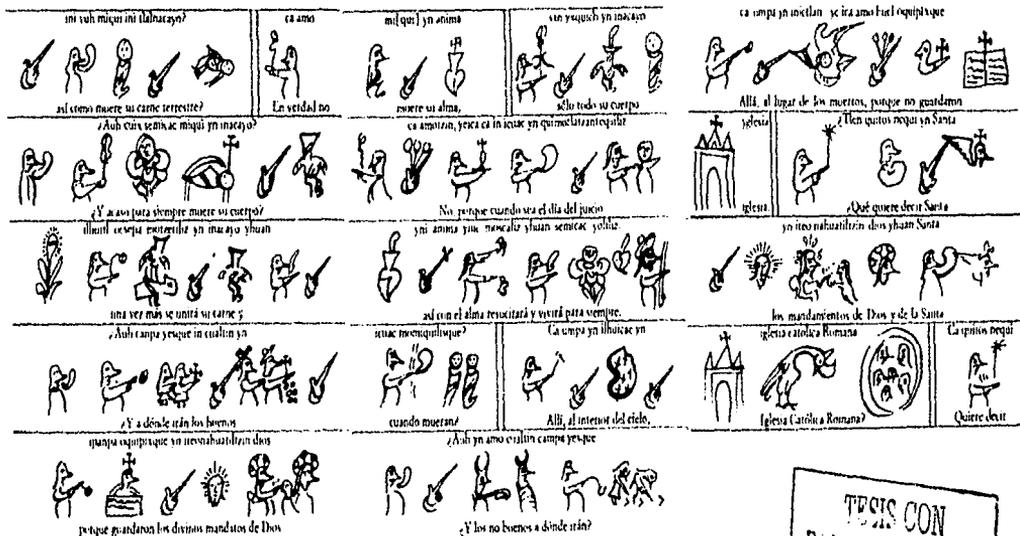
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## ANTECEDENTES EN EL MÉXICO PRE-CORTESIANO

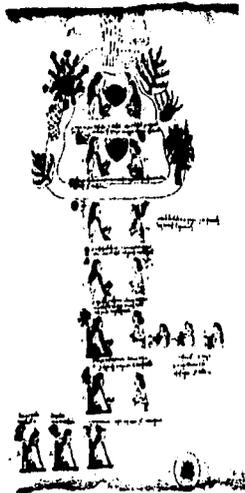
Los antecedentes gráficos más antiguos que conocemos son los denominados códices (que en latín significa manuscrito. Por ello, debido a su falta de letras, deberían denominarse pictogramas); ellos nos "hablan" de acontecimientos como fiestas religiosas, conquistas, sus adelantos en conocimientos de cosmogonía, genealogía, mitología, biología; cuentas referentes a la interrelación con los planetas del sistema solar, sus movimientos planetarios, etc.

Estos eran elaborados por los tlacuiles, quienes eran artistas de una alta jerarquía durante la época pre-cortesiana. A ellos se les encomendaba (y esto debido a que para ello se habían preparado) la tarea de relatar, mediante el empleo de imágenes (las que se representaban de frente, de perfil, con escorzos, a corte vertical, con énfasis en ciertas partes, etc., además, no conocían la perspectiva, más sin embargo la sustituyeron por un sistema posicional que se basa en entafizar -con más y mejores elementos- al primer plano y, colocados sobre una línea superior, un segundo plano) las costumbres y creencias de sus pueblos; o sea, las características de su cultura.

Catesismo náhuatl del siglo XVI.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Arriba, reproducción de un fragmento de un códice prehispánico.  
Abajo, acercamiento y explicación a un fragmento del códice *Boturini*.

Los soportes son muy diversos, empezando por papel amate, tela de maguey, cuero de venado, cincelados en roca o sobre muros de estuco y sobre los cuales se dibujaban figuras, generalmente con línea negra, para después ser rellenados -aunque no siempre.

Los tintes eran preparados de vegetales para el verde, azul y amarillo; de minerales para el blanco; de animal (pequeños insectos) para el rojo y de humo de ocote se lograba el negro; todos ellos utilizaban como vehículo solvente al aceite de chía, al extraído del gusano 'axe' y más inusualmente, de cacahuete, coyol o aguacate.

El arte de los tlacuilos se vió interrumpido a la llegada de los españoles, más aún existen hoy día unos 30 códices de diversas culturas de México (aunque se cree que la producción de estos, en algunas culturas, llegaba a más de 1'000 anuales; la mayor parte de estos documentos se perdió en las quemas que organizaron los españoles), con gran belleza en su composición, colorido y trazo.

Al correrse la voz sobre la existencia de un alfabeto que servía para narrar textos, los pocos códices creados después de esto, comenzaron a integrarlo para reforzar sus

imágenes (se puede considerar que esto dió pie al nacimiento de la historieta). Su trabajo fué utilizado por vez última por los misioneros, para ayudarse en su tarea de evangelización y básicamente por ser un medio conocido por los nativos del nuevo mundo.

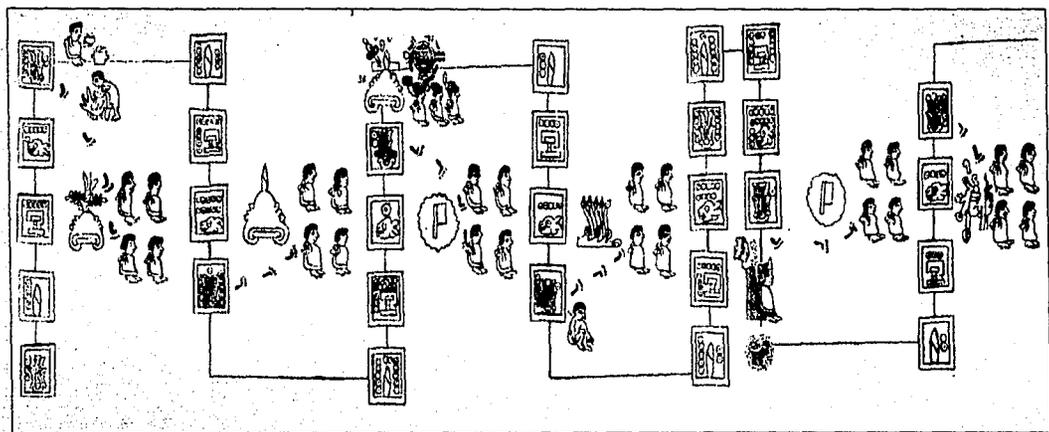
Para citar un ejemplo gráfico hablemos primeramente del códice Boturini, que recibe su nombre del caballero italiano quien para 1773, y por problemas ante el gobierno virreinal, le fue confiscado. Su formato es de 20 x 25 centímetros -medida ligeramente variable- distribuidos como caras independientes en un documento de 22 dobleces que logran, en total, un pictograma de 5.50 metros. El soporte es de palma de Izote y con un trazo a línea negra que define contornos y concéptos. Nos habla de la peregrinación que trajo a los aztecas al Valle de México, y tal que fue realizada en nueve etapas, de las que generalmente sólo se conoce la última. En síntesis, nos dice del como, al parecer, esta se inició en Durango -seguramente motivada por una profecía ancestral- en una región lacustre; y del como, en su largo viaje, afrontan las adversidades. Se encuentra dividido por cuentas y detalles de eventos, todo realizado de manera gráfica.

TRAZO CON  
FALLA DE ORIGEN

Intencionado a terminarse, probablemente, con la fundación de Hueytollan Huitzilopochco, México Tenochtitlan (la gran ciudad de Huitzilopochtli, que esta en el centro del lago, en un sitio rocoso cargado de nopalera), cosa que no se logró, ya que se encuentra interrumpido después de haber logrado su victoria con los Xochimilcas.

impronta fue de grandeza, señorío y nobleza, y no se justificó más el tratamiento que se daba al documento<sup>45</sup>

El códice inicia, narrativamente, un primero de Marzo de 1116 d. C. (en el 727 Xochicalco de su Era); o sea, casi 700 años antes de



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

"Mas bien, ante esta circunstancia (lo interrumpido del documento), el códice podría interrumpirse, porque después del triunfo logrado por el cuarto tlatoani mexica, Itzcoatl, y su gran guerrero, Ilhuicamina (que lo sucedió en el mando a su muerte), la nación tenochca inició el despegue a su era de esplendor. Ya en esta situación, la

que se iniciasen las bases "oficiales" de la historieta y, casi 900 años antes de que se viese el empleo de los globos y onomatopeyas que hoy día, son el elemento primordial del medio.

En nuestros días, el Circulo de Tlacuilos de México obtuvo su nombre e imago tipo inspirados en ellos; en su nombre y en una imagen extraída del códice mendocino.

## ANTECEDENTES EN EL MÉXICO CONTEMPORÁNEO

Es durante la colonia que aparecen, gracias a la imprenta de Juan Pablos (quien llegó a la nueva tierra comisionado por Joan Coronverg), las primeras impresiones; que a pesar de incrementar sensiblemente la impresión de libros, estos no hubieron de hacerse inmediatamente accesibles a la masa, ya que poca gente podía pagar uno de éstos y mucho menos sabía leerlo.

Cerca de 1639, con la cristianización en marcha, comienza la reproducción de estampillas con raíces góticas y que, no sólo presentando Santos, Vírgenes y deidades, agrega a su forma un carácter mágico que, en creencia, podía curar males físicos y espirituales en sus dueños.

Las primeras creaciones de gran importancia son las "Hojas Volantes" que contaban noticias del viejo continente. Por supuesto, muy pronto viraron para comunicar diversos menesteres de la nueva colonia; como asuntos de la inquisición, inundaciones y, por primera vez, difunden sucesos sangrientos, ejecuciones,

crímenes; siendo ejemplo de esto y dentro de las más antiguas que se conservan: "El traslado de un testimonio auténtico de lo sucedido en la Villa de Orizaba con un endemoniado" o "Declaración que hizo Lucifer acerca del tormento que recibe con la devoción del Santo Rosario", impresos en 1695 por Juan Joseph Guillena.

"En la Colonia, la ilustración es más seducción o espanto que crónica. Si apenas documentan la vida terrena de la sociedad colonial, los grabados están poblados, en cambio, de ejemplos y castigos; amenazas de fuego eterno y promesas de paz celestial. Su inspiración es religiosa y medieval"<sup>6</sup>

Es poco después que se agrega un toque humorístico significando una profunda liberación. Ahora el mexicano se rió de la muerte y goza con las representaciones de calaveras y similares. Para 1792, se encuentran los primeros indígenas con ya un cierto nacionalismo gráfico en las ilustraciones presentadas como en La portentosa vida de la muerte. En este, ya se despoja a la muerte de su carácter fatídico y solemne convirtiéndose en una simple calaca jocosos y picaresca y llegando



TESES CON  
FALLA DE ORIGEN

Yo fui tipógrafo	Llené los ambitos
De gusto artístico	De esta república
Fecundo y pródigo	Con mi epítomes
Que publiqué	Para enseñar
Folletos múltiples	El dulce símbolo
Versos eróticos	Que guardan cándidas
cuentos y cánticos	Las flores poéticas
Con que logré	A descifrar
Dar a las ánimas	Cuentos fantásticos
Tristes y tímidas	Que pueblan hórridos
Mil horas plácidas	Genios y ciclopes
De distracción	Brujas también
Y a los espíritus	Duendes escualidos
De los escépticos	Espectros lugubres
Los dulces ímpetus	Reinas y príncipes
De la ilusión	Y monstruos cien
Yo di a los jóvenes	Yo edité pródigo
Para sus vírgenes	Para los cándidos
Palabras mágicas	Niños bellísimos
De tal ardor	De esta ciudad
Que en mil epístolas	Y aquestos ángeles
De regias páginas	Que bien conocíenme
A lo más ínfimo	Sonríen mirándome
Llevé el amor	Con gran bondad.

a ser prohibida, por la Santa Inquisición, por varios años.

Durante la Colonia, con un México independiente recién nacido, se necesita definir a la nación. Avocados a esta tarea, los ilustradores, con un papel protagonista, crean un México gráfico registrando costumbres, paisajes, símbolos, imágenes, etc. Y es esta pasión por registrar todo evento y entorno del cambiante territorio, que obliga a una constante renovación en técnicas de reproducción de imágenes. La litografía (introducida por Claudio Linati en 1826) revoluciona a la industria editorial permitiendo el surgimiento de publicaciones totalmente ilustradas y que técnicamente era difícil de realizar en base a grabados en madera, cobre o acero. Con esto surgieron publicaciones como "El album mexicano", "La ilustración mexicana" y "La patria ilustrada".

Las revistas ilustradas con litografías se generalizan alrededor de la década de los setentas (en el siglo XIX) y en ellas aparecen ya signos de un lenguaje historicista. En láminas como "El pollo, la pollita o el gacettillero" que José María Villasana realiza para "México y sus costumbres", el dibujante

abandona la imagen única y multiplica las viñetas en composiciones donde texto e ilustración forman un discurso narrativo integrado. A veces los dibujos ocupan el margen superior del pliego central llegando algunos a ser verdaderos "strips", como "Consejos a los viajeros del futuro ferrocarril de Veracruz", publicado el 20 de Noviembre de 1872

Casi paralelamente a esto, a este placer por hacer una crónica bajo una visión pintoresca y retórica de lo nacional, otros talleres de artes gráficas proliferan en todo el país respaldados por una creciente demanda por publicaciones menos pretenciosas y convirtiéndose estas, en hábito y cotidiana necesidad popular.

Sin haber sido su intención, estas publicaciones, estos cromos, corridos, calendarios, folletines, hojas sensacionalistas, en parte impresas en el taller de Vanegas Arroyo (quien según Antonio Rodríguez es considerado la máxima expresión de lo plebeyo), hacen un registro de las culturas dominadas; de sus creencias profundas, sus diversiones y apetencias.

"Sin embargo, se puede afirmar que toda la obra del taller presagia el mundo y los temas de la historieta futura. En una época en que el lenguaje de los comics es apenas un balbuceo, las ediciones de Vanegas Arroyo

páginas con dibujos e ilustraciones, con lo que los lectores del medio, aumentan su preferencia por ellos y resultando en un gusto masivo por "los monitos"

La casa Maucci Hermanos, con sede en Barcelona, comienza la exportación a hispanoamérica, a través de sus filiales en México, La Habana y Buenos Aires, de publicaciones como folletines románticos, similares, se encargará de cubrir la historieta mexicana"<sup>7</sup>

Para fines del siglo XIX ya existe un número inagotable de imágenes en forma de periódicos, revistas, etc. La producción nacional

satisfacen la demanda popular que, años después, con contenidos similares, se encargará de cubrir la historieta mexicana"<sup>7</sup>

Desde aquí comienza la formación de un pueblo; la formación de los primeros lectores de historieta en nuestro país que, a través de este medio que se popularizaba, podían conocer vidas ejemplares, textos de la literatura clásica e infantil y, claro, historias galantes de tono subido y con una picareza gozosamente vulgar y hasta escatológica<sup>8</sup>.

las importaciones coexisten en un mercado sediento por ellas y donde los analfabetos y cultos gozan de esta excelsa y vasta producción gráfica.

Esto se acentúa debido a que como la fotografía no existía aún, la prensa comienza a hacer menos pesada la lectura de sus

Un cuento en Nochebuena



CON  
FALLA DE ORIGEN

Historia de una mula gacha. (La historia de un caballo)



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Secuencia retomada de *El Hijo del Ahuizote*, de 1900, donde se satiriza y critica al régimen de Porfirio Díaz

como en el caso de "La historia de un cesante en Noche Buena", que presagia el estilo de la historieta adulta que tanto éxito tendrá, años después, en nuestro país.

Influencia formal y narrativa de origen europeo y estadounidense se incorporan a esta historietística en los albores del siglo XX. Justo en el momento en que, animada por el espíritu de la modernidad, perfecciona su lenguaje y se constituye en elemento obligado de toda publicación que aspire a un público masivo.

En este auge y confluencia de ideales y en su recorrido hasta principios de los 40's, hubo épocas en que parecía que este medio quisiese desligarse de sus orígenes y surgir como algo "nuevo", mimetizado a comic estadounidense; al pasar esto, este historieta perdía su esencia, su lazo de unión para con el pueblo que la vio nacer llegando incluso este, a rechazarla como a un hijo que, quiza dándose cuenta del error, pronto regresaría a ser lo que debía ser.

En realidad muchos de los elementos de la historieta estaban ya presentes en nuestro país antes de la importación: integración texto-imagen con base en pie de viñeta y

letreros internos, utilización de personajes reiterados y emblemáticos, etc. Sólo faltaba la intención de contar una historia ya que, los nuestros, trabajaban sobre una situación estática; como un momento congelado en el tiempo.

Fue tan extrema la penetración, importancia y fusión de la historieta en nuestro país que, durante un buen tiempo sirvió como arma política de penetración al pueblo; una excelsa arma ignorada como tal pero con un poder, para quien la dominase, inmenso:

"Al efímero *Despertador Americano*, de Hidalgo, sigue el *Ilustrador americano*, promovido por Morelos (...) cuya réplica colonialista es *El Verdadero Ilustrador Americano* que combate a los insurgentes y apoya al virrey Venegas (...). *El Monitor Republicano* y *El Demócrata* promueven, desde diferentes posiciones, las ideas liberales, mientras que los conservadores clericales se defienden con *La Cruz*. Maximiliano se hace respaldar (...) con *El Diario del Imperio*, mientras que los liberales revindican la República desde *La Independencia Mexicana*, de Zarco, y

## TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Secuencia de *Las Aventuras de Adonis*.

se pitorrean del emperador en las páginas de *El Pito Real*, de Riva Palacio. Terminada la guerra y restaurada la República Federal, La Paz y El Federalista apoyan a Juárez (...). El Ahuizote se enseña con Lerdo y más tarde apoya al Plan de Tuxtepec (...).<sup>8</sup>

No es sino hasta 1911 que, "El Imparcial", comienza a publicar sistemáticamente historietas modernas con globos de color en su suplemento dominical: "La ilustración popular"; aunque desde 1894, "El Mundo" ya producía tiras cómicas tomadas de publicaciones extranjeras.

Una de las primeras historietas, tal como tal, originales mexicanas, es "El chirrión por el palito", de José Clemente Orozco en 1906, y publicada en "El Mundo Ilustrado". Pero es Rafael Lillo quien comienza a publicar sistemáticamente historietas propias en el semanario de Reyes Spíndola.

Para 1908 aparecen "Las aventuras de Adonis", un malencarado bulldog de sentimientos nobles y estancado con un dueño bastante gordito. En ella, en algunos episodios, se comienza a ver una ambientación reconocible como México; se dibujan policías

locales, tranvías, etc. Aparte, sirvió de modelo a las historietas que comenzaban a fijarse en las publicaciones familiares de la época: blanca, aséptica, ligera y anodina; un divertimento que contrasta notablemente con la rasposa sátira social y violencia gráfica política de la "prensa chica".

Al fin de la Revolución se da una nueva etapa donde este medio comienza sus pasos hacia su modernización; que aunque con inspiración estadounidense, logra un gran desarrollo dentro de los suplementos dominicales en los grandes diarios (lo mismo que pasaría a nivel mundial). Para fines de los 30's, casi todas las creaciones mexicanas han dejado de publicarse abriendo paso a las exportaciones. La era donde se demostró que en nuestro territorio se podían hacer estas como un producto autónomo o mercancía con demanda propia, parecía haber terminado.

En 1934 inicia la publicación de historietas en fascículos independientes logrando que, en los años siguientes, las "revistas de monitos" se multiplicasen de forma extraordinaria. Estas comienzan por importarse pero, al momento de encontrarse con un público masivo y consumidores más

populares, donde estos querían historias reconocibles y cercanas a su realidad, comienza nuevamente una renovada historieta nacional.

Conforme al modelo norteamericano, el comic moderno debe ser un producto industrial y, en un México devastado por una reciente revolución, esto parecía imposible. Era un vasto territorio en el cual nuevas clases sociales estaban "emergiendo", ya no sólo existían los buergueses sino que, campesinos, obreros y similares comenzaron a "hacerse ver"; con lo que la industria de los medios masivos que necesitaba urgentemente de una clientela masiva, debió orientar sus esfuerzos hacia esta clase; a esta emergente cultura popular donde se ciñe el origen y destino de la historieta mexicana moderna.

"El Heraldo de México" fue el vehículo inicial y decisivo para la historieta mexicana. Y de hecho es en el que se publica la primer historieta nacional creada con principios modernos: "Don Catarino y su apreciable

familia" (apareciendo el domingo primero de enero de 1921, impresa en color y ocupando una pagina completa del suplemento dominical). Así, nuestro primer héroe será un inmigrante rural recién llegado a la capital: un charrito que ha abandonado su vida pueblerina para entrar a la compleja vida urbana. Por igual, es el primer carácter capaz de sobrevivir más de unos pocos meses (de 1921 hasta mediados de los 50's).

La historia de la historieta mexicana continua repitiéndose. De vez en cuando se dejaba ver un poco más de influencia estadounidense que poco después retrocedía y otra vez, de nuevo, se repetía el fenómeno. Años como 1932 en que la "sección cómica" de "El Universal" se amplía a 12 páginas para dar cavida a la recién introducida al territorio nacional y poderosa firma King Features Syndicate que, de golpe, dejó llegar "Tarzan", de H. Foster; "El ratón Miguelito", de W. Disney; "Popeye", de Elzie seager y "El gato Félix", de Pat Sullivan. Cosa que logra el que

CARRY, VIEJAJ! QUE ESTACION TAN RETELCHULA

SI A MI SE ME AFIGURA QUE A DIU EN MEXICO VAMOS A BUENARROS, ZIZCOS, MAMERTO?



TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Viteta del primer número de Don Mamerto, en su llegada a la capital.  
Derecha, personaje central de la historia de Don Catarino.



## TESIS CON FALLA DE ORIGEN



unas cuantas historietas mexicanas conserven por un breve tiempo sus espacios, poco a poco, cediéndolos.

Sin embargo, propuestas netas presentadas como independientes (en un fascículo completo) siguieron apareciendo.

Algunos dibujantes historietísticos se anexaron con Jesús H. Tamez, director general de International Press Service, creando propuestas como "Torbellino", "Centella", "Rancho Alegre", "Guerra Interplanetaria", "El Caballero Azul", "Doctor X", creadas y dibujadas por

Constantino Rábago, Angel J. Mora, Antonio Gutierrez, Eduardo Lozano y otros más, y con argumentos de Armando Anguiano, Alfredo Hernández y otros. Pero unión que poco a poco se fue disolviendo por no obtenerse un cambio económico favorable.

Hacia 1936, editorial Panamericana lanza su revista "Pepin" (realizada primeramente con técnicas de fotograbado<sup>U</sup> y después de rotograbado<sup>U</sup>), que logró un gran arraigo dentro del público y con el tiraje más alto diario logrado en este tipo

de publicaciones; incluso se tuvo que acudir al caso de producir una doble edición para cubrir la del domingo y con lo que, en este auge casi repentino, y dentro de una cierta guerra de editoriales, se buscó obtener a los mejores caricaturistas motivándose un grado de superación dentro de ellos. En esta superación se dió un aferrado gusto por ensayar técnicas nuevas con el fin de, cada uno, descubrir un propio estilo y donde esta lluvia de técnicas propició un estudio (de unos para con los otros) y una retroalimentación formidable que provocó una dinámica visual no capturada con anterioridad.

Esta búsqueda por estilos nos refiere a un constante estudio y preparación. Preparación no fácil y progresiva que ya nos deja ver que el medio, pese a lo que muchos piensen, implica un estudio y dedicación profunda; una entrega absoluta y conocimientos muy precisos, complejos y perfeccionados sobre cinematografía, anatomía humana y animal, fitología, actuación, literatura, arquitectura, diagramación, psicología, semiótica, etc.

Con este grado de complejidad en aumento dentro del medio y aunque en la época de oro había caricaturistas que ellos, por sí

Secuencia en un suplemento dominical que después pasaría, por su éxito, a ser una historieta en sí: *Don Catarino y su Apreciable Familia*. Personaje: en los años veinte comienza a verse el fenómeno de la adopción de las historietas y personajes importados, tal y como las adaptaciones elaboradas a este *Batación* extraído de *Madame Rastini*.

## TESIS CON FALLA DE ORIGEN



En medio del fervor de la historieta educativa, surge la imagen del maestro como héroe cultural.

mismos, realizaban propuestas, la era industrial provocó una formación de equipos de trabajo con la estructura de un

argumentista, realizador -ayudado por un trazador (que por igual realiza figuras pequeñas y/o secundarias)-, entintador, escenógrafo, vestuario -junto con peinados y adornos-, letrista y ayudante. En 1952 se establece la primera editorial por un dibujante independiente, José G. Cruz, y con su propuesta "El Santo"; donde todo el número era para esa historia. En 1953, editorial Herrerías lanza su "Libro mensual", hoy día conocido como "Libro semanal" y empresa que dio gran impulso a la mujer argumentista, como Laura Bolaños y Josefina Díaz.

Así como se daba apoyo a todo el que quiciere entrar al medio, tal y como se dió la intensa búsqueda por descubrir nuevas técnicas, el argumento por igual evolucionó, haciéndose verdaderos esfuerzos por que el medio, aparte de diversión, fuese un vehículo de cultura popular.

Lancelot Hogben, educador, escribió en uno de sus libros:

"Los editores, en motivo de explotar esta nueva frontera cedieron a una solución fácil: dar a conocer los hechos y personajes que han hecho historia; produciendo así propuestas independientes y nuevas bajo títulos tales como "Biografías selectas" o "Vidas ilustres"; o, representando al primer esfuerzo de un gobierno en utilizar la historieta como medio educativo, encontramos a "Relámpago", producida por la Secretaría de Educación Pública y realizada por Constantino Rábago en colaboración con editores independientes y quedando, junto con las anteriores, como dignos ejemplos de lo que es el medio como EL medio comunicativo de mayor penetración y aquel capaz, aparte de todo lo que se ha planteado, de dejar asentadas las costumbres y corrientes culturales de cada época-, es capaz."

En 1957 se crea la Sociedad Mexicana de Dibujantes, con 11 fundadores, entre ellos Constantino Rábago, como primer presidente, y Jorge Pérez Valdés, segundo presidente. En ella se buscó por una unión entre los artistas del medio, así como lazos de amistad entre los editores, impresores, distribuidores

y voceadores. Más tarde, la Sociedad derivó reconocido del medio. en la creación de La Mutualidad de Publicaciones Herrerías, El Círculo de Tlacuilos de México y El Círculo de Argumentistas.

Dentro del Círculo de Tlacuilos de México, se promovió la idea de crear lo que se definió como "El Primer Salón de la Historieta Mexicana", que después de una ardua recopilación (debido a la falta de fé entre los historietistas sobre el éxito de esta) de las propuestas principales logradas a lo largo de la historia del país, se encontró al profesor Guati Rojo (jefe del Departamento de Artes Plásticas en el Instituto Nacional de Bellas Artes) quien abrió las puertas del Palacio Nacional de las Bellas Artes, en la Sala Verde, para la exposición. Esta logró, en el día de la inauguración una congregación de cerca de mil personas representantes de todos los estratos culturales, sociales y económicos. Durante 10 días se mantuvo abierta, gracias y por orden (al comprobar el gran interés del público) de las autoridades pertinentes en el INBA , y con una afluencia de 700 visitantes, en promedio, diarios.

Con esta comprobación visual de la importancia del medio, se creó la entrega de la Estatuilla Tlaculo de Oro, a lo más

"Todos estos últimos (...) acontecimientos, dan base para afirmar que la historieta mexicana ya no es una aventura, sino un arte profesional con méritos suficientes y digno de ser valorado en el concierto de la historieta mundial.

En otros países los historietistas auténticos gozan de gran prestigio respaldado por su gobierno y la sociedad, como lo afirman los siguientes eventos: 1922, se hizo por primera vez una Exposición de Historieta en el Waldorf Astoria de Nueva York. 1948, Rube Goldberg obtuvo el premio Pulitzer por su trabajo en la rama de cartonismo. 1965, se efectuó un Congreso Anual Europeo en Lucca, Italia. 1968, se fundó la primera Bienal de la Historieta en Buenos Aires. 1969, se llevó a cabo en España la Primer Reunión Nacional de Dibujantes de la Historieta. 1970, hubo en San Paulo, Brasil, una Exposición Internacional de la Historieta; y tanto el Museo de Arte de Paris como en el de Sevilla se han efectuado exposiciones similares".<sup>10</sup>

TIENE CON  
FALLA DE ORIGEN



## LA HISTORIETA EDUCATIVA

Lancelot Hogben, educador, escribió en uno de sus libros:

"Es uno de los potenciales educativos más notables descubiertos jamás por la raza humana".

Estos potenciales han intentado desasociarse de la generalidad del medio. Solamente su idea presenta resistencia desde dos sentidos: la mayoría de los fanáticos del medio repudian cualquier cosa con olor a salón de clases y, la gran mayoría de los educadores condenan a todo el medio como algo completamente, para la basura.

Es un hecho y una curiosidad el como cuando una historieta educativa es descrita en un artículo de periódico, los reporteros, muy cuidadosamente, hacen incapié en que esta es algo "serio", no "humorístico"; casi como si todas ellas estuvieran devotas al humor; y como si aquellas educacionales fuesen un medio nuevo que requiere de explicación.

Por lo menos, la unión de la caricatura y lo educativo (la transmisión de un mensaje tal), es de hace 75 años.

El fenomeno del fracaso de estas propuestas es algo cuya explicación no se ha encontrado netamente; no se ha podido determinar que "piezas" no "encajan". Por eso los ilustradores y caricaturistas educadores se perplejan del como con tan vasto potencial del medio hacia la impartición de información, esta ha permanecido rechazada, desestimada y, por lo tanto, abandonada por los creativos.

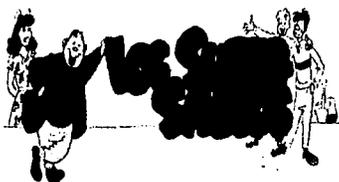
De hecho no existe realmente una rama, dentro de este medio, que se denomine "historieta educativa" o algo similar.

De las propuestas más antiguas de este tipo que se conocen hay día, se encuentra "Mr. Block", de Ernest Riebe; publicación de International Workers of the World y presentada en el Industrial Worker Newspaper en 1913. Funcionó como propaganda revolucionaria, enfatizando sus puntos mediante graciosas historias y con la intención de enseñar a los trabajadores industriales el mensaje de unión laboral y el cuidado y seguridad en su medio.

Poco a poco se fue explorando más a fondo la posibilidad de transmitir todo tipo de cultura por este medio. Temáticas fueron tratadas, pero siempre bajo un tratamiento

"... CON  
FALLA DE ORIGEN





## CON FALLA DE ORIGEN



realista, con información certera (ya que todo medio impreso tiene la facultad de ser más creíble, fiable y analítico) y por lo cual, además de volverse algo demasiado "cuadrado", George J. Hecht, escritor de historietas escribió: "(muchos lectores) se

han vuelto tan acostumbrados a las historias de ficción imposible en las historietas, que ellos encuentran difícil de creer los hechos reales cuando los leen."

Después de esta declaración de 1941, su concepción cambió; apareciendo algunas con una mezcla de ficción, a la vez separada e identificable, en un cúmulo de información educativa. Claro que con la falta de soltura creativa a la que se vieron expuestos, se anexaron otros problemas que, poco a poco, tuvieron que sobreponerse: el principal fue la presión de condensar grandes volúmenes de información en unas pocas palabras e imágenes que crearon nuevas complicaciones como falta de una continuidad visual, un diálogo funcional pero no realista, una aceptación supuesta de conceptos, etc.

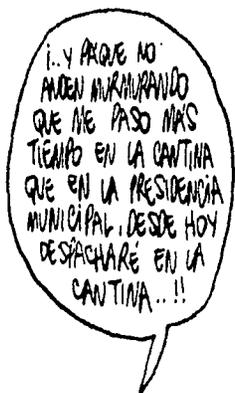
Bill Blackbeard, de la Academia del Arte Historietístico en San Francisco ofreció, en

conferencia, una simple explicación sobre el fracaso de estos: "Ellos aburrían a los niños.

(no tenían más que un lenguaje complicado). Eran comprados por los adultos para los niños".

En la era de los '40 inició la decadencia de este género principalmente enmarcado con el suceso cuando Educational Comics, de E.U., dedicada a la creación, publicación y exportación de varios títulos educativos, México entre ellos, enfrentó la muerte de su fundador y presidente M.C. Gaines, dejando la dirección de la editorial a su hijo, W.M. Gaines, quien cambió los principios y nombre corporativo a Entertaining Comics (EC), publicando una nueva serie de títulos intencionados para crear un gran consumo, presentando un salvaje tipo de crímenes, horror, ciencia-ficción y humor (incluyendo la revista Mad) que pasaron a ser consumidos "como pan caliente" por una gran cantidad de niños.

La respuesta a este resultado es obvia, y los pocos que siguieron en su ideología, optaron por ilustrar obras de la literatura universal o similares; más que seguir arriesgándose al fracaso casi certero.



Como género, llegaron a publicarse en 20 países con 15 diferentes lenguajes, cientos de títulos y miles de publicaciones. Algunos profesores escolares aceptaron su inmersión al salón de clase pero, esto fué hasta que, no a mucho tiempo de su aparición, varios educadores importantes comenzaron una campaña que citaba que estas publicaciones eran totalmente dañinas para el lector.

"ellas han arruinado la enorme ventaja educacional que se origina del leer, con placer, las obras originales".

En México, con la aparición del caricaturista Rius (enfocado a una historieta político-educativa) y su unión con historietistas estadounidenses, iniciaron una nueva forma de realizar estas: Emplearon concéptos altamente abstractos que de hecho son una comunicación más efectiva y más, si esta respaldada por dibujos igual de abstractos, simples, rápidos y logrados con líneas vivas y dinámicas.

Aún con este breve prologo, ni el inicio de todo lo que este género ha tenido que recorrer se ha dado a conocer. Es "algo" rechazado y oculto; tal como su pasado. Su trayectoria aún no encuentra donde posicionarla; en que estilo, como trabajarla para que sea aceptada. Pero ya su evolución en los últimos años, ha logrado, a paso un tanto lento, sobrevivir y continuar con su carácter educativo, artístico y literario.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

"(Su destino) no es solamente el entretener o informar a nuestros lectores, sino (...) el hacer que nuestros lectores se involucren (en la trama) por completo"<sup>12</sup>

[REDACTED]

CITAS DEL CAPITULO

- 1- Hogben, Lancelot  
DE LA PINTURA RUPESTRE A  
LA HISTORIETA.  
Ed. Omega S.A. Barcelona. 1953  
Pg- 219
- 2- Spiegelman, Art.  
COMMIX: UNA REVISIÓN  
ESTERILIZADA  
E HISTÓRICO IDEOSINCRÁTICA.  
En Print. XLII:VI. 1988.  
Pg-67
- 3- Bainbridge, John  
COMICS, UNA NUEVA MANERA  
DE IMPACTAR  
En Life. Agosto 1944
- 4- Hogben, Lancelot  
Op-cit  
Pg-215
- 5- Rábago, Constantino  
Cita textual
- 6- Aurrecochea, Juan Manuel  
PURÓS CUENTOS, LA HISTORIA DE  
LA HISTORIETA EN MÉXICO I  
Ed. Grijalvo. México. 1988  
Pg-14
- 7- Ibidem  
Pg-35
- 8- Ibidem  
Pg-46
- 9- Circulo de Tlacuilo de México.  
ARTES DE MEXICO-  
LA HISTORIETA MEXICANA  
Comercial Nadrrosa. 1960  
Pg-11
- 10- Ibidem  
Pg-13
- 11- Rifas, Leonard  
COMICS EDUCACIONALES: UN  
MENSAJE EN UNA BURBUJA  
En Print. XLII:VI. 1988.  
Pg-147
- 12- Kupler, Peter y Tobocman, Seth  
WORLD WAR 3 ILLUSTRATED  
Cita de su conferencia de prensa acerca  
de las historietas independientes.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Como los niños,  
los adultos de todo  
nivel cultural  
siguen con pasión  
las peripecias  
de las historietas  
más populares.

064

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

capitulo TRES  
PROBLEMA

065

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

PLANTEAMIENTO  
DE PROBLEMA

En México, como en la mayor parte del mundo, la historieta es considerada, por una gran parte de la gente, como una creación insignificante e indigna como para ser consumida. Es entendida como algo infantil que no puede aspirar más allá de ser una "cosilla" vana dirigida a un público inmaduro, el consumidor de "monitos". Sin embargo hoy día, gracias a su carácter versátil, se encuentra con un gran esplendor llegando a ser una industria en un constante perfeccionamiento.

Incontables estudios se han desarrollado para probar al medio (la historieta) como sistema de comunicación y, gracias a esto, se ha comprobado que es un medio único para la transmisión de ideas ya que, quizá distraída entre un ambiente fantástico y un personaje central soberbio, se puede encontrar un mensaje bien dirigido a un consumidor perfectamente estudiado y el cual se encuentra a merced del mensaje

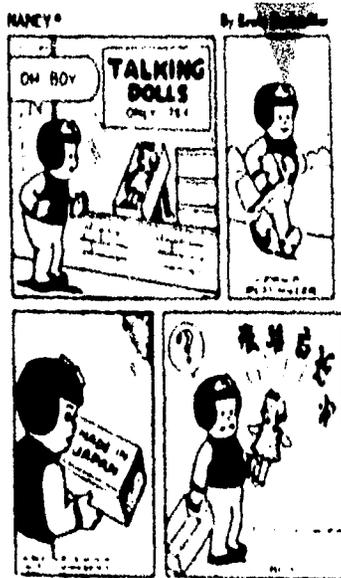
contenido para ser influenciado (positiva o negativamente).

"No hemos llegado a la concepción de que todo aquello dirigido al público condiciona un sistema de aprendizaje y valoración"

Con este gran don inherente que el mismo medio posee, quien niega que puede ser posible brindar algo sustancial para el lector (principalmente si hablamos de una historieta mexicana cuyo entorno en el medio de consumo nacional se verá beneficiado por el motivo de que somos uno de los mayores consumidores de "monitos" a nivel mundial).

La historieta ha existido ya por un largo tiempo y se encuentra bien colocada en los mercados de consumo. Por su lenguaje icónico-literario, la población las prefiere debido a la facilidad de su lectura y

TRES CON  
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Cuadro original de Nancy, aunque su tamaño real es de 2,5 x 2,5 cm.

comprensión; siempre y cuando sean como entretenimiento ya que, los pocos ejemplos que existen de historietas educativas que han intentado explotar esto, han fracasado debido a que, en ellas, ahora hay que "poner atención" para poder comprender lo que se exhibe.

El American Heritage Dictionary para ilustrar su definición de tira cómica (comic strip y que sería una minihistorieta con tan solo unos pocos cuadros) representa un cuadro entero a escala real (que es bastante pequeña) de la publicación entitulada *Nancy* y a la que alguien escribió: "Alguien alguna vez comentó que se requiere un esfuerzo mayor el no leer la tira, que el que conlleva leerla. Eso es comunicación instantánea."<sup>2</sup>

Allá afuera, lejos de los muros de contención, el mundo realmente es diferente, ni siquiera es como lo describiría una historieta costumbrista-social (categoría medianamente consumida) al estilo de Memín Pinguín o La Familia Burrón; es un ambiente actualmente frío, solitario y difícil que el usuario (identificado por los estudios de consumidor) habrá de afrontar solo y

de llenar y reforzar con algo que mitige su agonía... quizás un compañero que lo transporte a un lugar diferente, donde la vida y los personajes les llama la atención (de ahí que cada consumidor se identificará con algún título de su preferencia); por desgracia estas historias fantásticas se encuentran desligadas de la realidad y para su consumo, su contenido es meramente de entretenimiento. Los creadores de ellas, buscando grandes ventas y una fácil aceptación por parte del mercado consumidor han tenido que, a la cultura, relegar.

En un pueblo (particularmente México), como en varias partes del mundo, donde la historieta es el medio literario de mayor consumo y, en un gran porcentaje de la población, su único contacto con la letra impresa, debería ajustar sus parámetros o, los creadores deberían buscar opciones para unir tanto la parte ficticia, que hace de



# CHICHARRÍN

Y  
EL SARGENTO  
PISTOLA

DE CIEN AÑOS EDITORIAL



Chicharrín y el Sargento Pistola

la historieta el medio por excelencia, con una parte de cultura; una propuesta que además de entretener proporcione algo de cultura relevante, básica y/o general.

Por este motivo se intentará fusionar, en este proyecto de tesis, el rechazado género de la historieta cultural (que de hecho en nuestro país es un rubro casi nulo y que busca transmitir en sus hojas de estrasa y mediante sus tintas, un poco de conocimientos a la gente que la consume) con aquella popularmente aceptada (impactantes portadas, tintas brillantes, superhéroes diferentes, guiones vanguardistas que permiten el despliegue de situaciones, caracteres y eventos nunca antes vistos, presentados de forma convincentemente realista y con la capacidad de asombrar al lector); todo esto con el

único motivo de proponer un cambio en el desarrollo del medio en la sociedad.

Si se pudiese presentar un engarzamiento del género fantástico y lo cultural dentro de una historieta, esta podría servir como un importante

vehículo de cultura inmerso en una sociedad cada vez más desarraigada de esta y en búsqueda de lo puramente visual.

Este vehículo y gracias a su popularidad y gran consumo, sería una fuente de cultura en manos de todo tipo de gente y sectores; un medio manejable en información, versátil en temáticas, con una capacidad verosímil y plenamente con la facultad de ser consumido; si la fusión es lograda acertadamente y en una proyección, quizá a largo tiempo, se contará con un importante medio educativo en pro de cultivar a una sociedad, dirigido a un público determinado, con un estilo dinámico de información y presentado como aquel objeto tan consumido en la sociedad.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## LICENCIAS

Las licencias necesarias para la edición y publicación de una historieta se obtienen en la Cámara Nacional de la Industria Editorial y en la Secretaría de Gobernación y son el Certificado de Licitud de Título y de Contenido (tales que demoran un promedio de 3 a 6 meses y deben representarse dentro de cada ejemplar). Estas deben estar representadas dentro de la historieta y, junto a estas dos, y en orden de importancia siguen algunas más como Quien lo publica, Director general y Editor responsable (nombre de la persona), tipo de publicación (periodicidad), impreso en (país, estado, dirección y teléfono), distribución (nombre de la empresa, dirección), fecha de edición, derechos artísticos y literarios, número de registro, copyrights, número de ejemplares, marca registrada y número de registro ante la Cámara Nacional de la Industria Editorial.

De estos últimos, no todos deben estar presentes en el párrafo de legales, sólo los que el editor considere necesarios.

Otras leyendas que fungen para protección del personal creativo y edición, y de manera optativa, se cuanta con el representar alguna de las siguientes leyendas:

- 1) Prohibida la reproducción parcial o total de la revista sin autorización por escrito del editor
- 2) Cualquier parecido o relación para con personas reales o ficticias es mera coincidencia
- 3) Las historias, instituciones, nombres y personajes principales y secundarios utilizados en esta revista son ficticios, cualquier similitud con personas e instituciones es únicamente coincidencia
- 4) La editorial no se hace responsable del contenido de los anuncios ni de ofertas realizadas por los anunciantes
- 5) Las características así como el contenido de esta edición es propiedad de sus autores.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## INFLUENCIA PSICOLÓGICA A TRAVÉS DE LA HISTORIETA



una exageración de sus

cualidades o deficiencias y, pasando, de una forma conciente, a ser los 'sujetos clave' en la historia.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Constituida como actualmente se le conoce, esta historieta hoy día tiene poco más de 50 años de historia. Ha tenido que pasar por una refinación y extensión de su vocabulario en orden de redefinir su historia híbrida que ha logrado dar significantes aportaciones al arte en libros, transmisiones de mensaje y diseño de publicaciones. Su naturaleza híbrida la obtiene desde su misma concepción; la mezcla de sus creativos: escritores-artistas, artistas-diseñadores, diseñadores-ilustradores, etc.

Estos nuevos artistas son de hecho iconoclastas de la historieta, deshaciendo anteriores conceptos de como esta debía lucir, decir sus historias y las señales y simbolos que debía usar para tal motivo.

Constitutivamente, la historieta fue más aceptada cuando mostró un conglomerado de situaciones inmersas en un entorno conocido y con hombres ordinarios, los cuales eran mostrados graficamente con

El mensaje sociológico y social, desde el punto de vista del enfoque en el medio, ha cambiado con su evolución. En un principio, humanismo, caricatura e historieta llevaban la misión de hacer reír, pero también la de hacer pensar; cosa que, más tarde, se separarían; cambiando mensajes y contenidos. Se pasa de la explotación del "que pensar" al "que sentir". Así, desde 1933 a la fecha, siempre existe un héroe que 'aparentemente' logra realizar lo que nosotros quisieramos y por lo cual nos identificamos; es un personaje bueno, altruista y que, indiscutiblemente, despierta un espíritu humano en nosotros.

Esto se acentúa representando al personaje con una forma de vida normal (antítesis de su lado superhéroe) acorde con la manera de ser del historietista que a su vez, ha de pensar en su mercado. Este,

puede aceptar, refutar, reirse o crear una identidad de estos conceptos ajenos y que sociológica y socialmente, será común para todo un mercado consumidor.

"Un sector se sentirá identificado con los personajes y sucesos, otro sonreirá frente a la exposición de ciertas lacras, otro más será indiferente al mensaje bueno o malo que indudablemente llevan"<sup>3</sup>

Estos personajes responden a las etapas

sociales; algunos logran permanecer mientras que otros cambian o se adaptan de acuerdo al ambiente y las circunstancias.

En la sociología de cualquier pueblo es necesario el conocer o monitorear reacciones producidas por esto, en cuanto a identidad y lo pertinente a los aspectos

positivos y negativos del mensaje ya que, sin duda, todos, en algún momento u otro, hemos sido apasionados por alguna historia; y no porque sea semejante a nuestras vidas sino por el único hecho de que nos muestra lo que no pudimos ser, porque da la semblanza de la vida no conocida, a la que nos gustaría penetrar sin involucrarnos, porque desarrolla actos o cosas particulares que hemos pensado sin atrevernos a realizarlo o, porque esos personajes expresen nuestro íntimo sentir frente a las cosas. Nos hacemos aliados del sentir y vivir de esos personajes; esos personajes que responden a la necesidad de un autor y de los cuales rechazamos hablar en sociedad.

El fenómeno es sencillo; todos, en algún momento de nuestra vida, necesitamos que alguien haga o diga lo que sólo concebimos en sueños, en el reflejo de nuestra impotencia o potencia y nos aliamos con el que más exactitud manifieste nuestro mundo oculto; algunas veces, el que mejor nos represente.

Ingenuidad, minusvalía, bondad, amor, poder, altruismo, pobreza, trabajo, fidelidad,



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



CON  
FALLA DE ORIGEN

Portada para fuego de mesa representando a un personaje de historieta:  
El Comediante.

robo, riqueza, justicia e injusticia, odio, logros, tipo de vida, agresión, actitudes, conflictos, soluciones, etc.; todo un cúmulo de cosas que encontramos en la historieta y que nos une a ella, a aquella que más íntimamente nos llega y se involucra con nuestra problemática o sanidad. Convertimos a los personajes, inadvertidamente, en amigos hacen nuestro íntimo deseo y con lo que nos alejamos un tanto del equilibrio propiciatorio de una condición de salud mental.

La historieta llega a todos los ámbitos y ayuda a realizar lo que se denomina en psicología "defecto socialmente moderado": la sociedad ayuda a moldear el carácter de sus miembros. Dentro de ella existen sistemas de comunicación, siendo uno de ellos, las historietas. Muchas de ellas establecen modelos determinados que reafirman condiciones de vida; otras, en fantasía, presentan sistemas inexistentes, mientras que otras critican y tratan de crear conciencia. Un 'desconcerto' dentro del 'concerto' presentando una explotación de conceptos negativos como violencia, infidelidad, madres solteras, robos, incesto, etc, que si los analizamos profundamente,

a través de esta difusión se establece una escala de valores donde se le enseña al lector (desde niños hasta adultos) una visión de los valores espurios como propiciatorios dentro de nuestra sociedad.

El mexicano se encuentra inmerso en una cultura de autoridad irracional, El hombre esta 'obligado' a ser superior y hacerse valer ante los demás; mientras que la mujer debe ser 'dócil' e ingenua para ser aceptada. De aquí que unos y otros, o se identifiquen con el 'contrario' o se asemejen al 'igual'. Ser como es otro nos libera del pensar como somos realmente, mientras que identificarse como es el otro nos permite sacar toda la agresión que hemos contenido o toda la impotencia que no se manifiesta.

Es imposible no pensar que siendo la historieta un medio de comunicación que enormemente "contamina" la condición humana del hombre, al igual que otros medios de comunicación, no le afecte de manera directa y más si esta involucrado un estudio social dentro de ella. El hombre, dice Aramoni, es una dimensión incomparable, llena de una problemática



Un superhéroe: El Hombre Araña

constante; pero el hombre actual es el niño de hoy, es decir, lo estamos creando en este tiempo, ahora.

El medio, por completo, es una creación humana sumamente versátil y que alberga por igual, veracidad y fantasía; se dan identidades deseadas y no poseídas; se ha pasado, hoy día en ella, del humorismo que hace reír y pensar, al que hace reír y soñar. Claro que a través de estos sistemas de comunicación se puede crear un cambio pero, desafortunadamente, el parametro de éxito de las publicaciones se basa en el abuso de la sociología popular e individual que contribuye con su explotación, a la contaminación de ideas y valores de otros pueblos; condicionales de un sistema de aprendizaje y valorización que, a un nivel muy propio, deberá juzgarse por un

Dime que lees...

Dime que escribes o dibujas...

Dime con quien te identificas...

...y te diré quien eres.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## PERFIL DEL USUARIO

ingresar a adultos y ancianos que, por igual, disfrutan del medio.

El usuario de una historieta como la que se plantea en esta tesis (solamente considerando su carácter dentro del género de aventuras-ciencia ficción) se habrá de establecer, primeramente, en un consumidor joven (12-22 años); aquel que sitúa su mundo en uno similar, de carácter inseguro (o en vías de desarrollo), lleno de personajes fantásticos y hazañas increíbles que el quiciése realizar y tal como la persona que le gustaría ser.

Cuantos de nosotros no nos hemos visto apasionados por alguna historieta, no sólo porque se parezca a nuestra vida sino porque revive en nosotros lo que pudimos ser o lo que no quiciésemos llegar a ser y que mejor que verlo reflejado en alguien ajeno a nuestras vidas y que viene a ser el personaje de las historietas. Al leerlas somos como aliados de las vivencias que el autor expresa.

Habrás de tener en cuenta que la historieta es una creación gráfica que, como tal, busca ser consumida en orden de costear su formación; y es por ello que esta ha de responder a lo que la gente busca consumir e, inevitablemente, se ha de adaptar a ello.

Las nuevas tendencias del medio, esta derivación en una amplia gama de tipos, estilos y temáticas, ha originado que el tipo de consumidor se amplie; así, estos usuarios infantiles y adolescentes inmaduros han cedido parte de su territorio para ver

"Como goma de mascar, las historietas han sido generalmente catalogados como algo vana, por no decir algo vulgar, propio para adolescentes, quizá, pero no para personas con refinada sensibilidad quienes leen libros y van a museos y estudian arte o diseño gráfico. (...)en Europa, personas que leen libros frecuentemente leen historietas también, y éstas son seriamente analizadas en los periódicos. En Japón, aproximadamente un tercio de todos los libros y revistas vendidos durante



FALLA DE ORIGEN



en impresión, formato y tintas; que necesariamente equivaldrá a un aumento en el costo del 300% (historietas sencillas, de formato pequeño y con gran tiraje) hasta un 1500% o más) y pasando por niños y adolescentes (a los que se les brindan historias fantásticas, superhéroes, mundos extraños, todo lo que su psique en desarrollo busca).



Por ello, determinar un usuario en específico para este medio (entendido como todo un medio), es algo completamente idealizado; a menos que se cite un título específico y se desee desarrollar todo lo referente a él. Es un tanto como hablar de un usuario para los libros -entendidos como generalidad-; todos los consumimos, siendo el contenido lo único que varía y lo que logra que una cierta persona, con características muy específicas, lo consuma.

## PSICOLOGIA, NIVEL CULTURAL Y CAPACIDAD ECONOMICA

Este usuario tipo ha de vivir en una realidad cotidiana. Una realidad quizá no muy agradable ya que se viven toda una serie de cambios, se busca una identificación psicológica para con algún modelo del que serán extraídos aspectos varios.

Muchas veces el modelo de superhéroe ideal mientras una persona esta creciendo son los padres, más sin embargo, siempre existirá un hueco que ha sido creado por tanta información visual que influye en nosotros (TV, cine, etc); un hueco que exige ser llenado realizando hazañas fantásticas que lo hagan a uno sobresalir y ser admirado por los demás (reafirmando así, de manera natural, el Ego); uno donde se han de realizar hazañas como las que nunca haríamos; uno que presenta esa doble vida tan misteriosamente fantástica, tan cercana y factible a nuestra realidad pero que tan sólo se quedará en ensueños.



"Parece que todos, en algún momento de la vida, necesitamos que alguien haga o diga lo que nuestros ensueños, nuestra impotencia, nuestra potencia, no pueden expresar y nos aliamos al que con más exactitud manifieste estas condiciones.

(..)Las más de las veces, al exterior, a identidad con el igual es imprtante, se trate de un personaje de historieta, de un actor de televisión o un artista cinematográfico.

Ser como es otro, nos libera del pensar cómo somos realmente; en cambio, identificarse o ser como el contrario, nos permite sacar toda la agresión que hemos contenido o toda la impotencia que no se manifiesta.<sup>45</sup>

El nivel de conocimientos, dado por conocido propio del usuario estereotipado va desde uno muy bajo, mínimo con primaria, "para saber leer" y comprender los conceptos, hasta uno con conocimientos a nivel universitario.

Su poder adquisitivo se presenta como una variante no completamente controlable'

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Ejemplos de varios títulos nacionales e internacionales donde se puede apreciar las técnicas, tamaño y posición que se le brinda habitualmente

así como abarca una amplia gama dentro de la capacidad cultural; sus recursos económicos por igual se sitúan en, desde el hijo de un orfebre (un salario moderado pero superior al mínimo), hasta el hijo de un ejecutivo. En la parte intermedia (y siendo el consumidor principal) se encuentran jóvenes pertenecientes a los estratos de la esfera media que, es la clase consumidora por excelencia ya que ostenta el poder adquisitivo necesario para decidir y realizar adquisiciones basadas tanto por gusto como por necesidad.

### ESPECTATIVAS PARA CON EL MEDIO

Lo que ha de buscar en estas propuestas algo que le brinde distracción. Un medio que le active la imaginación, que lo ayude "a pasar el rato", que sea algo fácil de leer y que se presente en un entorno familiar o, por lo menos, fácil de comprender.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

"(...)Asimismo, los héroes legendarios defendidos o vilipendiados se exhiben en la real o ficticia historia de sus vidas, acorde fundamentalmente con el sentimiento y pensamiento muy particulares del historitista, pero que llevan una imagen especial para el lector; puede refutarlas, reírse o crear una identidad de ellas.

Sicológica y socialmente, es importante por la diversidad de manos a las que llega la historieta. Un sector se sentirá identificado con los personajes y sucesos, otro sonreirá frente a la exposición de ciertas lacras, otro más será indiferente al mensaje bueno o malo que indudablemente llevan."<sup>6</sup>

Actualmente se buscan estructuras dinámicas; una forma de abordar las temáticas y acontecimientos de manera rápida, directa y concisa; una trama no repetitiva logrará captar la atención de un usuario, realizada con viñetas comprensibles (entendimiento de formas, adornos y personajes representados en ella), un texto fluido y un impacto visual tanto en el trazo de formas como de colores.

## Historia de una mula gacha. (A propósito de las elecciones)



Desde luego se presentaron al mero petateo

el cual, prometió colocarlos en la  
jer de algunos de sus empleados

pero  
laberinto



mas que después de almorzar  
una porca de papa

se encaminaron al Ministerio de  
Cercanías

Don  
Zacarias los  
recibió



pero a la vez manifestó que en  
su ramo necesitaba de personas  
mas diligentes

Algo parecido se les contó en  
Fomento, donde vieron trabajo  
empleados laboriosos.

En



En el gobierno del Distrito se les  
dijo que para indicar manifestaciones, bastaba con  
illegales

El Presidente del Ayuntamiento  
les hizo ver que no acostumbraba  
montar a los repórteres

Si los

Los problemas a los que se enfrentan no par de males, desencadenados por la electrificación de  
los tranvías, dieron la idea a Carrón para denunciar las faenas del porfirismo. Publicado en El

En este último inciso se deberá tener cuidado, ya que una propuesta realizada a color, con una buena selección de color e impresa en un buen papel, albergará un mayor impacto, asegurará un buen gancho visual para con el usuario que será atraído por ella (por eso la totalidad de las propuestas en el mercado, aunque se realicen a una sola tinta, presentan contenido se presenta con un buen acabado, la propuesta aumentará su capacidad de ser consumida.

Para identificar la propuesta dentro de la empresa y para con el consumidor, se ha de buscar el diseño de una tipografía particular al título de la historieta. Esta habrá de tener el suficiente impacto visual y capacidad de fijación en la memoria como para permanecer siempre identificable ante el consumidor asiduo.

En medida de las posibilidades, pero como parte de una estrategia mercadológica, de inversión y buscando únicamente el incrementar la capacidad de consumo de este título, se debe tener presente el presentarse impresa a color (ya sea por separación o por selección de color) y con todos los elementos constitutivos desarrollados de la mejor manera posible, tal y como una presentación tipográfica en los globos de diálogo del tipo caligráfico (que además de ser más agradable a la vista del lector, es manipulable en su cuerpo físico y se presenta como más personal).

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

ESTA TESIS NO SALE  
DE LA DISCUSIÓN

## COMPETENCIA

### GRUPO EDITORIAL



#### Grupo Editorial VID

Este grupo surge con el matrimonio Dulche-De la Parra; una pareja de argumentistas quienes con la ayuda de Everardo Flores (proporcionando ayuda económica) lograron uno de los primeros y más importantes nexos en la industria de la historieta, formándose la Editorial Argumentos (EDAR), cuyo primer gráfico "Argumentos", realizada con la técnica del fotomontaje, fue un fracaso completo.

Esto conlleva a redefinir metas y medios que derivaron en nuevos títulos con un éxito superior: "Confidencias de un chofer", "Ayúdame", "Dr. Corazón", "El Charrito de Oro", "Drake Mandrake", "El Fantasma", "Lagrimas, risas y amor", "Memín Pinguín" y otras más.

En los '60, el grupo lanza un nuevo estilo de historieta conocida como "mini"; cuya producción es de menor costo y de rápida rentabilidad, elaborándose títulos como "Minihistóricas", "Miniterror", "Minipoli-

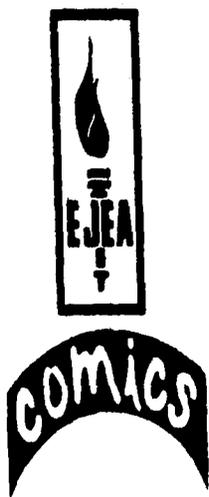
ciaca", "Miniaventuras", "Minileyendas", "Supermini", "Minimilagros" y "Minificción".

Poco a poco el número de títulos publicados crece, logrando una penetración mayor en el público y cosa para la cual ha de tener bajo su techo a dibujantes de conocido prestigio, junto a un grupo de colaboradores, que en total, han llegado hasta un equipo de más de 200.

El Grupo Editorial Vid surge cuando EDAR se transforma en una millonaria empresa, lista a expandirse; surgiendo así la Editorial de la Parra, Publicaciones Citem, Editorial Manelick de la Parra y Editorial Vid. Con tantas editoriales bajo un mismo techo, este emporio editorial generó que tuviesen impresora y distribuidoras propias que, al grupo Vid (historietas), constituye ahorros del 45% -por distribución en provincia- y 35% -conceptos de impresión- de la ganancia neta total.

Para mediados de los '90, Vid producía alrededor de 25 títulos de historietas por semana y con un tiraje global aproximado de 4 millones de ejemplares.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Estadísticas de la empresa dejan ver que sus títulos son leídos por el 45% de la población mexicana y que, por cada ejemplar distribuido, existen 3.8 lectores.

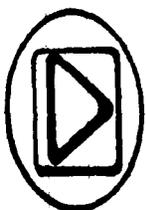
Esto nos acerca a meditar un poco más sobre que el medio no solo es importante debido a que lo consumen millones de habitantes, sino por los capitales y la industria que genera.

## Editorial EJE A

Nace de un grupo de empresarios quienes tenían los conocimientos y las relaciones necesarias para fundar una editorial, tal que tuvo la ventaja de contar con una división de distribución desde el principio y que les brindaba la posibilidad de editar historietas sin tener que pagar el 40% de comisión, al que están obligados las editoriales, por concepto de exhibición de sus productos en los puestos de periódicos.

El motivo de su gran éxito se puede dividir en dos motivos; su unión con el Grupo Vid, con quien comparte crédito en la Editorial Game y los Talleres Rotográficos Zaragoza, y a los títulos de historietas que publican. Su primer título editado fue "Espejo de la vida", que involucró comprar los derechos de un libro que entonces se adaptó a la revista y, siendo tal su éxito que aún se edita. Otros de sus aciertos fueron "Grandes Novelas" -adaptación de obras literarias al lenguaje visual de la viñeta- e "Historias Inolvidables"; pero estos esfuerzos por llevar la literatura a las masas mediante la historieta, motivo de polémica entre los críticos literarios, son contados y fallecen debido a que los temas

TEMAS CON  
FALLA DE ORIGEN



**DISINTO**



**GOTICO  
PRODUCCIONES**



**RUPTURA**

de consumo son los sentimentales, sensacionalistas, de grandes personajes y de desastres.

Con un tiraje de aproximadamente 10 millones de ejemplares al mes, EJE A produce cerca de 20 títulos que, para el DF, canaliza 1/3 de su producción total. A diferencia de otras editoriales, esta editorial envía a rincones alejados y de escasos recursos de la provincia todos los ejemplares no consumidos (otras lo venden como despedicio o lo pican para reciclaje).

### Grupo Novedades

Todavía hace 60 años, ésta editorial ya publicaba historietas, siendo una de las primeras empresas en lanzar a las calles sus propuestas independientes a los diarios. Creaciones mexicanas en forma de revista y que estaban constituidas, en los 40's, por una serie de diferentes historias en un solo número.

En los 50's, la llamada Publicaciones Herrerías, de Novedades, lanza su "Libro Semanal" que consiste en 386 páginas que recopilaban historietas ya publicadas.

Actualmente, la mayor parte del capital de la empresa lo constituye la historieta; entendida esta como algo de diversos géneros. Por un lado distribuye el comic que importa de diversas agencias extranjeras y, por otro, edita la denominada "Novela Ilustrada", que pertenece a la familia de la historieta por sus características gráficas y narrativas que, además, es la fuente principal de ingresos de esta compañía. En este género entra el popular "Libro Vaquero" (con un tiraje de un millón y medio de ejemplares semanales), "Libro Policíaco" a color (750

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**



Varios ejemplos de publicaciones, actualmente inexistentes, elaboradas por editoriales independientes. Se puede observar que un común denominador es la presencia de un carácter tipificado como superhéroe inmerso en un ambiente claramente fantástico

mil ejemplares a la semana) y que, junto a otros títulos similares, logran que la empresa tenga un tiraje semanal de 6 millones de ejemplares.

En el pasado, fue esta empresa la que inicia, firma y establece los contratos con productoras tales como la Walt Disney o la Hanna Barbera logrando no solo una mayor ganancia para la empresa, sino que la historieta mexicana decaiga a un grado tal que por cada 45 títulos estadounidenses en exhibición, existen 6 nacionales.

Ante esto, y por la alta competencia en la historieta caricaturizada, surge la historieta realista, naciendo en 1950 "El Libro Semanal" y en el '55 "La Novela Policiaca", títulos que hoy día siguen publicándose y que, junto con "Lágrimas, Risas y Amor", y las Mininovelas, de editorial EDAR, contrarrestan el mercado extranjero al punto que, las creaciones mexicanas, ocupan cerca del 90% del mercado.

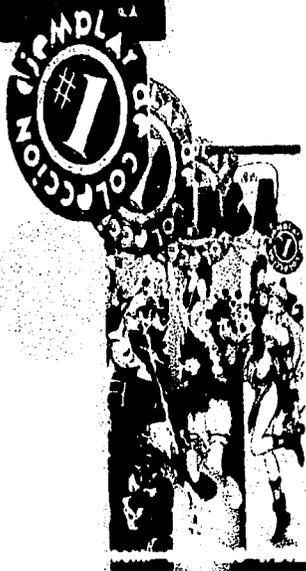
## Editoriales Independientes

Estas editoriales han tenido un importante impulso desde la formación de la historieta underground. Responden a un creador deseoso de elaborar su propuesta y dispuesto a elaborarla bajo sus propias expensas; pero por supuesto que estas suelen encontrar un sin fin de obstáculos (desde impresión hasta distribución), que aunado a los altos costos de elaboración, falta de tiempo para realización, contratación de servicios, etc., al poco tiempo, generalmente, suelen desaparecer, o, si la propuesta tiene algo de éxito, es comprada o fusionada con algún titán editorial que generalmente o la deshecha (con la intención de deshecharse de algo de competencia), o cambia la intención original del mensaje, llevándola a ser algo diferente; ya no una creación "exclusiva y original", sino producto industrial ajustado y dirigido a las masas.

Por la misma naturaleza de su formación, estas empresas no suelen tener una estructura desarrollada o sólida que les asegure una mayor oportunidad de supervivencia en el mercado.

TESE CON  
FALLA DE ORIGEN

PREVIEW



Don't formas de abordar el lanzamiento de un número cero:

El primer caso muestra un ejemplar gratuito de promoción. Su interior consta de solo 5 páginas introduciendo a lo que será la historia.

El segundo, nos muestra la leyenda de No. 1 coleccionable, ofertado al 40% de su valor comercial real.

## ESTRATEGIA DE DISEÑO

El comportamiento de la propuesta se habrá de preveer para ser una publicación periódica de tipo mensual (tiempo necesario y suficiente para la realización de la propuesta, impresión y distribución) destinada a un consumo opcional (debido a su presentación en anaquel), motivo por el cual deberá presentar una imagen gráfica importante para destacarla a nivel general. Tendrá una distribución en el área metropolitana y quizá, ya en aceptación por parte del mercado y habiendo comprobado su consumo, contará con una distribución hacia otras ciudades importantes de la República Mexicana.

En lo referente a su presentación en anaquel junto con otras propuestas, su competencia a nivel nacional no serán, ni siquiera, historietas independientes (ya que actualmente no hay en el mercado alguna) sino traducciones de propuestas estadounidenses de gran demanda en aquel país y que ahora, se han introducido a nuestro territorio.

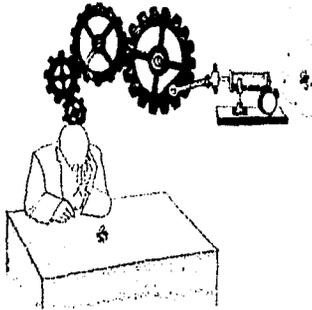
Estos títulos, aunque tienen largo tiempo de producción en su país original, comienzan a proliferar en el mercado nacional (teniendo la ventaja de una gran publicidad y tradición) aumentando el número de títulos en anaquel y por lo que las pocas historietas nacionales han tenido que ceder o relegar sus esfuerzos hacia una distribución controlada (basicamente a pequeñas tiendas especializadas).

Descartando la anterior y para la introducción de la propuesta al mercado, además de la opción de la publicidad, se puede optar por la creación de un ejemplar "cero" promocionado a un precio especial que podría ser incluso de hasta el 40% de su precio de venta normal.

Al mes siguiente, se distribuiría el primer tomo y punto donde comenzarían los estudios de mercado referido al volumen consumido (ya a nivel consciente) por el receptor final. En el medio se maneja que si un título alcanza los 14 números en mercado, ya la propuesta fue plenamente aceptada y cuenta con las armas necesarias para sobrevivir.

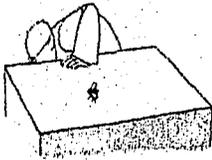
TESIS CON  
PALA DE ORIGEN

Además, si es necesario, ya con el número 4 o 5 en el mercado, se pueden realizar encuestas para verificar la aceptación, preferencias, gustos, errores y posibles rutas de acción en el futuro.



Los objetivos que se pretenden alcanzar con esta tesis, es la elaboración de una historieta que explotando la gran aceptación del medio en la sociedad, brinde algo más al consumidor que simple entretenimiento.

Por su formidable lenguaje iconográfico es un medio ideal para ser explotado en la transmisión de información general que puede ser de utilidad para el consumidor; además, al ser una obra original de su creador, puede ser utilizado como medio de comunicación en respuesta directa a la ideología de su creador.



Viteta retomada de *Hombres de batallas* de Quino

Al extremo derecho: viteta de México, *historia de un pueblo*. SEP

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

CITAS DEL CAPITULO

- 1- Circulo de Tlacuilos de México.  
ARTES DE MEXICO-  
LA HISTORIETA MEXICANA  
Comercial Nadrosa. 1960  
.Pg-5
- 2- Spiegelman, Art.  
COMMIX: UNA REVISIÓN ESTERILIZADA  
E HISTÓRICO IDEOSINCRÁTICA.  
En Print. XLII:VI. 1988.  
Pg-61
- 3- Círculo de Tlacuilos de México.  
Op-cit  
Pg-42
- 4- Ibidem  
Pg-59
- 5- Círculo de Tlacuilos de México.  
Op-cit  
.Pg-5
- 6- Ibidem  
Pg-4

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



087

¿Estupidizan o  
corrompen? Lo cierto  
es que la niñez  
está bajo la influencia  
de la historieta.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Capítulo CUATRO  
PROYECTO

088

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Todo proyecto gráfico inicia con una intención, ya sea personal o extrapersonal que habrá de pasar por el criterio propio del diseñador y cuya intención, inevitablemente, es la necesidad humana por la comunicación entre los seres de nuestra sociedad.

En este caso, este proyecto de tesis no escapa de las anteriores reflexiones; es un proyecto que responde a un criterio personal y cuya intención es comunicar, transmitir mediante un medio (la historieta), un mensaje con la suficiente carga educativa como para ser una creación que brinde al espectador algo más que una noción de un bien a consumir.

Quizá la misma naturaleza humana que nos lleva a sacar ciertos vacíos dentro de nosotros mismos, sea la que nos arrastra a conservar ciertas piezas del "bagaje" gráfico de nuestro entorno, tal y como algunos folletos que nos remontan a algo en particular, artículos de interés, etc., al igual que podría suceder con una historieta que nos sorprende, no solo entreteniéndonos por presentar una lectura somera, digerible y de fácil entendimiento, sino que además nos damos cuenta y nos llama la atención que de cierto modo brinda algo que podemos aprender y que quizá permanece en nuestra cabeza por tratarse de algo que asociamos directamente con el entorno y necesidades de nuestra vida.

El proyecto gráfico inició con el entendimiento sobre el que es una historieta educativa, los porqués de su fracaso y la razón del gran éxito de las historias fantásticas, someras o sociales.

Al comprender que la historieta educativa es rechazada gracias al fenómeno de que el ser humano tiende a rehuir a todo aquello que se le presente como algo que se debe aprender para ser aprovechado (si comprásemos una historieta tratando la historia de América, inconscientemente nos forzaríamos a recordar los nombres y fechas debido a la sensación del haber gastado en ella, para no recordar lo que leemos, "pos" para que la compramos si este esforzarse es algo incomodo); por ello se optó por desarrollar un guión similar a lo que constantemente se consume y sigue proliferando en el mercado.

De tal forma, el primer paso a solucionar es la escritura de un argumento que resumiría la esencia de los eventos a desarrollar en la historieta y sobre el cual, al momento de desarrollarse o después, se injertarían palabras de temas que además de ser de relevancia cultural, permitiesen ser desarrollados posteriormente en un apartado.

TESIS CON  
FOLLA DE ORIGEN

## EL GUIÓN

The central plot would be the power struggle between Xizor and Vader, with Luke Skywalker as the pawn in Xizor's deadly game to discredit Vader. Other plot points would be put into play: the rescue attempt of Han Solo on Gall; Princess Leia's bold attempt to uncover who was behind the assassination plot against Luke, leading to her infiltration of the Black Sun operations on Coruscant and a face-to-face meeting with the evil Xizor; Yzbo attempts to seduce the daring Princess; Luke's meditations on the Force while in hiding at Obi-Wan's old digs in the arid wasteland of Tatooine's Western Dune Sea—and his challenge of surviving a swoop bike battle against a biker gang sent to kill him; the full details behind the fateful Alliance raid on the Imperial freighter holding the secret plans to the new Death Star, and a climactic space battle in the skies above Coruscant.

Response to the outline was swift and enthusiastic but was accompanied by several long memos of suggested changes and additions to be incorporated into the preparation of the manuscript. As Christmas 1994 neared, the final premanuscript mislaid from Daprice to Perry coded with a hopeful note: "We'll sit back now and let you do the heavy lifting."



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Guion literario para la creación de la historieta producida por Dark Horse Comics  
Shadows of the Empire.

Este es la historia resumida en un par de cuartillas (máximo) y en donde se describe, a grandes rasgos, los eventos que suceden a través de la historia a desarrollar.

Un guión bien realizado, estructurado con un principio-fin y una historia coherente (lineal o no-lineal) -planteamiento de personajes, desarrollo o descripción de los eventos que generan el problema principal y conclusión-, brinda un documento en el que se tiene presente los eventos, secuencias y personajes que se han de representar en la historieta.

El siguiente paso es la realización de un guión técnico. Este significa su división entre las hojas totales del ejemplar; y, todavía, es sometido a la división por viñetas en cada hoja siguiendo la coherencia argumentista y la linealidad de los eventos. De esta forma desde antes de comenzar el trazado se conoce y se manipula como va a ser físicamente cada viñeta, que diálogo va a presentar y se decide sobre el encuadre en el cual se deberá desarrollar logrando, finalmente, que este guión embone con el número de páginas disponibles para la publicación.

Guion (tratamiento original):

La historia se desarrolla alrededor de un científico especializado en física nuclear y cuántica. Desde hace ocho años ingresó a formar parte de una organización científica, dedicada al apoyo y fomento de la investigación y experimentación científica, a la que su padre por igual había pertenecido en vida. Esta, es una organización.

La última teoría en la que se encuentra trabajando se refiere a lograr la capacidad para poder crear, en teoría y práctica, un fenómeno espacio-temporal denominado en la mecánica cuántica: "warmhole". Una vez que logró esta meta, se dedicó a perfeccionar, ampliar y ajustar todo lo teórico con el motivo de lograr el envío de cuerpos sólidos a través del fenómeno espacio-temporal, pero cosa que no ha logrado. Por ello, comenzó a experimentar con el envío de únicamente ondas eléctricas a través de este, siendo tal evento todo un éxito.

Ya perfeccionado, estudiado, comprendido, y anotados los resultados de sus diversos experimentos en esta materia, comenzó a desarrollar formas poco comunes de investigación y que consistían en conectarse, él mismo, a la máquina capaz de enfocar y dirigir los impulsos eléctricos.

Después de teorizar la hipótesis de la posibilidad del envío de su misma carga electromagnética, avanzó a experimentar sobre si era capaz de controlar su misma energía e incluso, de sentir y de percibir a través de ella.

# TESIS CON FALLA DE ORIGEN

## STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE PART I

John Wagner

\* **STAR WARS:** In script brings the readers up to date on LEIA and LUKE and creation of LAMAR and THREPPA leading to FALLOUT in script for **FETTER**

### PAGE 1

1. 1st page that with pg 2 is an intro. before right. The **STAR WARS** being the picture. Showing through space, contrast for the **STAR WARS**

**LEIA:** WE'RE BEING BY A SHIP FROM THE **REPUBLIC**. WE SHOULD TRY TO HELP

2. **LEIA** and **LUKE** are in a dining area. **LEIA** and **THREPPA** show the **ATLAS** in fighting with the **REPUBLIC** of a dark degree. They are not in writing **LEIA** and **LUKE** in the table. The fact of the **REPUBLIC** of the **STAR WARS** is large on a screen behind her. She's looking in space to him

**LEIA:** AN IMPERIAL SHIP. HOW DO YOU KNOW?

**CAPTAIN:** JAY CHAM. E. WE MAKE PROTECT THE PLANET IN THE **REPUBLIC**

**LUKE:** WE'RE TRYING TO HELP

### PAGE 2

3. Luke starts in the end and in the present.

**LUKE:** I'M NOT SURE...

**LEIA:** WE'RE BEING BY A SHIP FROM THE **REPUBLIC**

**LUKE:** I'M NOT SURE...

4. They are standing in the end. Luke is in the hand, grasping the edge of the table, looking at the **STAR WARS**. Luke's looking at the **STAR WARS**

**THREPPA:** MAYBE THE **STAR WARS** IS A SHIP FROM THE **REPUBLIC**. YOU'RE TRYING TO HELP THEM FROM THE **REPUBLIC**. AND REMEMBER, IT WILL BE SOME TIME BEFORE YOU CAN MANAGED THAT **STAR WARS** FROM THE **REPUBLIC**

**LUKE:** IT WILL BE SOME TIME BEFORE YOU CAN MANAGED THAT **STAR WARS** FROM THE **REPUBLIC**

5. They are looking at the end. As Luke starts in the end, he's looking at the table, looking at the end of his fingers, and he's in a table

**THREPPA:** I'M NOT SURE...

**LUKE:** MAYBE THE **STAR WARS** IS A SHIP FROM THE **REPUBLIC**. YOU'RE TRYING TO HELP THEM FROM THE **REPUBLIC**

6. Luke starts in the end and Threppa looks on

**THREPPA:** I'M NOT SURE...

**THREPPA:** MAYBE THE **STAR WARS** IS A SHIP FROM THE **REPUBLIC**. YOU'RE TRYING TO HELP THEM FROM THE **REPUBLIC**. AND REMEMBER, IT WILL BE SOME TIME BEFORE YOU CAN MANAGED THAT **STAR WARS** FROM THE **REPUBLIC**

7. Luke starts in the end and Threppa looks on. To emphasize the end, Luke is in the end of his fingers, and he's in a table. Making a small adjustment with the **STAR WARS**. Luke is in the end of his fingers, and he's in a table

**LUKE:** MAYBE THE **STAR WARS** IS A SHIP FROM THE **REPUBLIC**. YOU'RE TRYING TO HELP THEM FROM THE **REPUBLIC**

### PAGE 3

1. External **LEIA** and **LUKE** are in the end of the table, looking at the end of his fingers, and he's in a table. Making a small adjustment with the **STAR WARS**. Luke is in the end of his fingers, and he's in a table

**LEIA:** MAYBE THE **STAR WARS** IS A SHIP FROM THE **REPUBLIC**. YOU'RE TRYING TO HELP THEM FROM THE **REPUBLIC**. AND REMEMBER, IT WILL BE SOME TIME BEFORE YOU CAN MANAGED THAT **STAR WARS** FROM THE **REPUBLIC**

**LUKE:** MAYBE THE **STAR WARS** IS A SHIP FROM THE **REPUBLIC**. YOU'RE TRYING TO HELP THEM FROM THE **REPUBLIC**. AND REMEMBER, IT WILL BE SOME TIME BEFORE YOU CAN MANAGED THAT **STAR WARS** FROM THE **REPUBLIC**

**LEIA:** MAYBE THE **STAR WARS** IS A SHIP FROM THE **REPUBLIC**. YOU'RE TRYING TO HELP THEM FROM THE **REPUBLIC**

Su teoría tuvo éxito y gracias a lo cual pudo "habitar" en otro periodo de tiempo donde, y después de varios experimentos, puso en vigor el postulado "la energía no se crea ni destruye, tan sólo se transforma" para modificar su presencia eléctrica a través del fenómeno en un cuerpo humano.

Obviamente un proyecto semejante era algo nunca antes visto y por lo que, para que no le quitaran el derecho de seguir con sus poco ortodoxas investigaciones o tuviese que desarrollarlas en grupo, planea un accidente, dentro de la empresa (denominada F.I.C.A), capaz de destruir toda evidencia de su experimento y de su misma persona. Un accidente de tal capacidad destructiva y comprensiblemente realista de ser un evento accidental que le permitiese "desaparecer" al ser reportado fallecido.

Finjiendo su muerte para con la sociedad y sin nadie más capaz de seguir su línea de investigación, quien lo dirija, a quien rendir cuentas o quien ejerza presión, tiene el campo abierto para, secretamente, desarrollar más ampliamente su nuevo descubrimiento.

Autoexiliado a una propiedad de la cual nadie tenía conocimientos, continua con sus viajes a través del fenómeno. Poco a poco su carácter reprimido y de experimentación lo llevan a desarrollar en su presencia física a través del "warmhole" un cuerpo impactante y al cual justifica y piensa que será todo un superhéroe, el primer justiciero real e invencible.

Este justiciero, desconocidamente a un nivel

conciente para con el protagonista, aunque aparentemente responde a sus comandos, es más bien la manifestación de la psique más interna (tal que descubre y explica en una investigación anterior) y que conforme más veces sea "armada y liberada" a través del fenómeno, mayor es su desligue del consciente y reflejo del inconsciente. Éste comienza a manifestarse como y en un ente violento y de errático comportamiento que cada vez se deja ver con más influencia sobre su misma antitesis. El motivo por el cual este consciente va "desapareciendo", a demás del mismo deseo inconsciente de vivir, es el hecho de una marcada y desconocida, por el protagonista, adicción neurológica causada por el mismo uso de la máquina "enfocadora" que, como cualquier instrumento que sirve para engañar a la persona y transportarla a un mundo que no es su mismo plano existencial, produce una liberación de endomorfinas que lenta y ocultamente producen adicción, cambios en el carácter, alucinaciones, deslinde de la realidad e incluso, tras larga exposición, locura permanente.

Paralelamente a la historia con nuestro protagonista, existe un detective quien esta a cargo de la investigación sobre el accidente en la F.I.C.A. Aunque toda evidencia conlleva a creer, sin duda, que fue un accidente, se encuentra con una pieza capaz de romper con el postulado anterior y tal que al investigar más a fondo, lo lleva a abrir un expediente que se dispone fervientemente a resolver. Esta línea de investigación, después de interrogatorios con conocidos, familiares, rastros,

## ADAPTACIÓN DEL GUIÓN

Vader waved his hand over the motion-sensitive controls in his chamber. The spherical chamber opened and the lid lifted with a hydraulic hiss and escape of pressurized air. He sat exposed to the surrounding room, unprotected by the super-medicated and oxygenated field inside the chamber.

He concentrated on the injustice of his condition, on his hatred of Cobi Wan who had made him so. With the anger and hatred, the dark side of the Force permeated Vader.

For a moment, his ruined tissues altered, his scarred lungs and dead atheroil and constricted passages smoothed out and became whole.

In a moment, he could breathe as normal beings breathed. His sense of relief, his triumph, his joy at being able to do so drove the dark side from him as surely as a light chases away shadow. The dark side eagerly consumed anger but it was poisoned by happiness. It left him and when it did, he could breathe no longer.

Vader waved his hand and the half-dome lowered and sealed him into the chamber once again.

He had achieved it briefly, as he had done several times before. The trick was to maintain it. He must not allow himself to feel relief, but must somehow cling to his rage even as he healed.

It was difficult. He had not purged all of Anakin Skywalker, that blemished and frail man from whom he had been born. Until he did, he could never give himself over totally to the dark side. It was his greatest weakness, his most terrible flaw. A single spot of light amid the dark that he had been unable to eradicate over all the years, no matter how hard he had tried.



Paso final de un guión literario ya adaptado a conocer más a fondo los eventos y acciones para la creación de la historieta producida por Dark Horse Comics *Shadows of the Empire*.

etc, lo lleva a encontrar documentos de una propiedad ubicada en una zona remota, prácticamente desierta y registrada a nombre de algún pariente y que se encontrará bajo algún régimen que logre crear sospecha para con el personaje del detective, obligandolo a investigar. Al realizar una vigilancia de la propiedad descubre que esta se encuentra habitada, quien la habita y por lo que, establecida la identidad, y el posible cargo por una muerte ficticia, antes de arrestarlo o de hacer sospechar que andan tras su pista, recopila todo aquello bajo lo cual podía ser acusado y por lo cual obtener una orden judicial (cargos que al estar con vida serían: destrozó de propiedad privada, robo, fraude (contra la compañía de seguros), posible asesinato involuntario). Al obtener dicha orden y después de explicar sus motivos, acusaciones y teorías, un escuadrón judicial procede a la propiedad para el arresto del personaje principal. Al llegar, el protagonista se encuentra realizando un "viaje" y aunque su consciente, coordinación y percepción de la realidad ya es bastante deficiente, logra darse cuenta de la presencia policiaca por lo que decide realizar una hazaña concebida en ese instante: proyectar su "warmhole" hacia 5 minutos antes de su plano y hora existencial para que Argón, quien ya invadido de ira y agresión, habría de acabar con la amenaza para asegurar su propia existencia.

Este guión fue pensado de forma en que no solo coincidiera con los gustos de un lector promedio de historietas, sino que además proporcionara a la trama y al guionista, elementos que pueden ser desarrollados dentro de un espacio que se dedicará a la explicación, a grandes rasgos, de determinadas palabras representadas en los globos de diálogo y que encierran un concepto interesante y quizá desconocido para el consumidor.

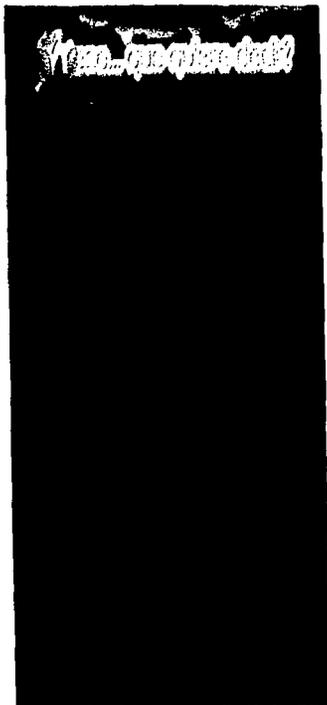
Dichas palabras serán destacadas en los globos de diálogo mediante una solución gráfica elaborada para lograr contraste entre éstas y el texto común; representandose éste último con cuerpo negro mientras que la palabra a desarrollar presentará color rojo vivo logrado por un Pantone rojo 032, que imprimirá junto con la selección de color del ejemplar.

Para asegurar que el lector comprenda la forma de empleo de este tipo diferente de historieta, se colocará una leyenda al inicio de la lectura, particularmente en la segunda de forros y tal que se encontrará representado, por lo menos, los primeros 12 números a elaborar; asegurando que si un potencial

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



## TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Hoja diseñada para la sección educativa.

su deseo de entretención vanal con nuestros propios lineamientos, sencillamente consumirá otros títulos presentes en el mercado, quedando nuestro desarrollo y solución como un bonito conjunto de palabras que servirán tan sólo para ser embodegadas como aquellas otras historietas que intentaron lo mismo, pero se sobrepasaron.

Siendo un reto creativo que no se imponga o mezcle con la trama general; por lo tanto separada de, pero que a través del estudio hecho se logre "obligar" al consumidor a leerla mediante un cierto acto inconciente que fue resumido en la expresión "si ya lo compre, por lo menos lo voy a usar"...

...LO VOY A USAR, utilizando esta expresión se abordó la solución de que estos desplegados:

- Fuesen presentados en hojas por separado, sin mezclarse en una misma hoja con la historia básica, para que el lector comprenda que es algo distinto a la historia que esta leyendo y, por lo tanto, opcional para leer.
- Para que esté lector comprenda que es algo diferente deberá presentar un diseño distinto a aquel desarrollado en las hojas que representan la historia, pero con coherencia gráfica para con el conjunto visual de la historieta.

• Evitando la saturación de este tipo de información "educativa", pero intentando tener el espacio suficiente para desarrollar varios temas pertinentes, se emplearán dos hojas separadas por varias otras de trama historietística entre si para representar estos desplegados.

• La información contenida en ella será desarrollada mediante el empleo de una fuente tipográfica formal contrastante con aquella empleada en los globos de diálogo brindando seriedad y carácter informativo a esta mancha tipográfica, logrado a través de seleccionar dentro de la familia romana la Times New Roman a 12 puntos.

• Los textos se desarrollarán a dos columnas siguiendo la retícula básica de todo la publicación y permitiendo dinámica visual al momento de perfilar, contener, etc. la mancha tipográfica.

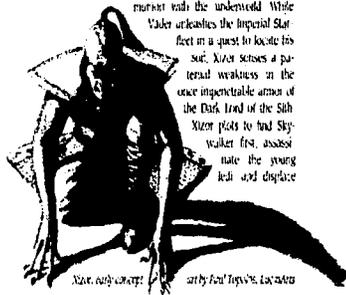
• Parte de la estrategia para que el lector comprenda que es algo aparte de la trama y que esta misma sección no deje de tener impacto y se presente como simplemente una mancha tipográfica corrida, será la inserción de fotografías que retuerquen visualmente los textos y alijeren la carga informática. En aquella información que no sea posible contar con una fotografía, tal y como hablando del tiranosaurio, de

## TESIS CON FALLA DE ORIGEN

In the trilogy Jabba was presented as the all powerful crime lord, although not in the same power league as the omnipotent Lord Vader. But in *Shadows* the balance of power in the underworld would shift from the gross, stuffed Hutt to the elegant, deadly "Dark Prince" Xizor (pronounced "Shee-zor"), the head of a galactic crime syndicate known as Black Sun and the third most powerful figure in the Empire, behind Darth Vader and Emperor Palpatine. Center to scheme from the assembly of the shadows, Xizor maintains a public face as a shipping magnate commanding a fleet of freighters, hauling vessels, and escort ships. Both his Xizor Transport Systems (XTS) offices and his fortress-like palace and skyhook in personal space station, tethered to a planet's surface, are conveniently headquartered in the Imperial City, the Empire's capital city on the Imperial home planet of Coruscant.

The *Shadows* tale revolves around a deadly power struggle between Xizor and Vader for the ultimate confidence of the Emperor. With the tentacles of his Black Sun reaching into every dark corner of the universe, Xizor sees his influence with Palpatine growing, while Vader senses the ultimate danger to the Empire, warns the Emperor against this dark con-

front with the underworld. While Vader unleashes the Imperial Starfleet in a quest to locate his son, Xizor senses a potential weakness in the once impenetrable arms of the Dark Lord of the Sith. Xizor plots to kid Sky-walker first, assassinate the young Jedi and displace



Xizor, early concept art by Paul Topiwala, Lucasarts

Julio César o de un concepto abstracto se emplearán ilustraciones de apariencia realista o diagramas.

- Se plantea que por motivos de impacto visual y vanguardia gráfica los fondos en toda la historieta serán de color negro (no dejando ver el blanco del pliego), saturando la carga visual logrando un aparente mayor dinamismo. Debido a esto y continuando la coherencia gráfica esta sección, por igual, contará con fondo negro, exigiendo que la tipografía a contener sea de cuerpo claro contrastante, por lo que se optó por su empleo en color verde esmeralda PMS 333 delineada en negro permitiendo su perfecta lectura incluso en áreas claras.

- La información a representar será un extracto o breve resumen del tema a tratar, asegurándose de que en pocas palabras se brinde lo más importante y relevante que el lector deba conocer.

En esta sociedad donde prácticamente los individuos no tienen el tiempo necesario para aprender cosas nuevas, que mejor que hacerlo con el vehículo de lectura por excelencia que además de distraernos, alguien ya se "molesto" por resumir los temas dejando lo más importante que sólo quizá, en algunos lectores, logre quedarse grabado en sus mentes.

## BIOGRAFIAS

La realización de la biografía de cada personaje relevante en el guión ayudó a comprender el como deben relacionar estos en cuanto a su actitud y relación con los demás. Limitan al carácter o personaje historietístico en su manejo de psicología, pensamiento, dinamismo, actitudes, interacciones, así como brindan el "de donde vienen" y "como llegaron ahí". Esta limitación del personaje infiere un carácter realista; siendo útil al guionista debido a que desarrolla la vida del personaje inexistente, conteniendo desde su supuesto nacimiento, educación, eventos en su vida, gustos, creencias, su misma psicología, etc.

Conociendo todo esto (limitando las rutas de representación) y a mayor detalle en esta, se puede elaborar y representar un personaje que cuenta con sustancia, volumen y personalidad; tiene un pasado y puede "hablarnos" de éste, se comporta bajo un patrón psicológico que no variará ejemplar tras ejemplar, su pensamiento es uniforme y la manera de interactuar será consistente, todo esto asegurando la continuidad coherente durante los diversos números a realizar conservando la integridad del personaje.

## CIENTIFICO -personaje principal

Bertrand Avila

Nace en 1994 en la ciudad de México; siendo el segundo de tres hijos. Su padre fue médico de renombre y quien le inculcó, desde muy pequeño y debido a que notó en su hijo un carácter quisquitoso y una gran facilidad para aprender cosas, el gusto por las ciencias. Realmente este "gusto" hubo de ser forzado ya que, sin opción por escoger algún otro tipo de vida, por ser el único hijo varón -y el preferido-, el hubo de seguir los pasos del padre dentro del mundo de la ciencia. Y fue este mismo quien lo guió en el camino de la investigación experimental, tomando únicamente su criterio y no dejando al pupilo el desarrollar su propio carácter y criterio.

A la edad de 14 años ya contaba con un título en Psicología Humana y publicando a los 15 años su primer libro: *El Sistema Psicológico Involuntario del Ser Humano*. Para los 18 años obtuvo un segundo título y doctorado en Física Cuántica; iniciando una investigación profunda sobre la relatividad, el espacio, el tiempo y los principios de la materia afectada por el entorno en el que se puede presentar. Publicó 4 teorías sobre estos temas, y debido a lo cual, se le ofreció ingresar en la F.I.C.A. (Fundación para la Investigación Científica Avanzada; organización a la que su padre por igual pertenecía), a la que ha pertenecido desde los 20 años y en la que ha podido desarrollar ampliamente sus teorías bajo un carácter estrictamente confidencial. A la muerte de su padre, el fue colocado para continuar con las investigaciones que habían quedado inconclusas; ocasionándole grandes problemas dentro de la mesa directiva ya que hubo de ceder, en investigaciones y teorías, para poder atender sus nuevas tareas.

Por su misma capacidad cerebral tan elevada y que le permitió avanzar a una gran velocidad durante toda su época de estudiante, manteniéndolo lejos de los chicos de su edad y tan solo entañándole más el rechazo de sus compañeros que le envidiaban su escasa edad; por la falta de una niñez normal y de un padre que lo tratara como un hijo, en vez de algún estudiante al cual debía exigirle estudiar continuamente, por la falta de una convivencia familiar debido a la prisión del padre que lo mantenía detrás de libros, derivó en su carácter introvertido, solitario y, por el tipo de metas que perseguía, sus aficiones y los medios que siguió para obtener sus fines, acabó con un comportamiento egoísta y poco comunicativo. Hoy día, y ya trabajando en una teoría propia, esto se ha acentuado debido a sus experiencias pasadas, al comportamiento de la mesa directiva que lo separa de sus teorías, no comprendiendo su alto compromiso para con sus investigaciones y a la delegación de cualquier otro tipo de vida social que no sea su trabajo.

Actualmente se dice que se encuentra bajo investigación por la Cámara de Planeación, Objetivos y Financiamiento de la F.I.C.A., debido a las altas sumas que pide a la mesa directiva (particularmente a la sección encargada de su proyecto) para el desarrollo de sus investigaciones y por la falta de reportes sobre el avance o tipo de estas mismas.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN





TRAMITACION  
FALLA DE ORIGEN

### CIENTIFICO -personaje complementario-

Paul D'Bison

Nace en el 1989 en el sur de Francia inmerso en una comunidad vitivinícola. Comenzó sus estudios profesionales a los 8 años de edad debido a su predecepción por la lectura y su inquitud de conocimiento. Para los 12 años ya había demostrado un alto coeficiente intelectual, carácter introvertido, inquisidor y una predecepción por las ciencias biológicas -quizá por la precoz observación de los incontables seres que habitaban en su comunidad. Logró obtener importantes becas para universidades de prestigio y centros de estudios avanzados donde comenzó las investigaciones de varias de sus teorías en evolución y adaptación de los organismos al medio ambiente y que logró exponer en eventos científicos como el Congreso Internacional de Medicina Atómica, celebrado en la ciudad de Tokio en 2008; Congreso Internacional de Biología Molecular, celebrado en Quebec en 2009 y el Seminario de Investigaciones Orgánicas Avanzadas, celebrado en Alemania en ese mismo año. Éstas, le lograron un contrato y auspicio con la F.I.C.A. (Fundación para la Investigación Científica Avanzada) donde ha trabajado desde 2011 en sus investigaciones y bajo un carácter confidencial.

### F.I.C.A.

*Fundación para la Investigación Científica Avanzada*, Asociación de carácter anónimo y con financiamiento privado que fomenta todo tipo de investigaciones científicas a nivel mundial. Comenzó sus funciones el 2 de Enero de 2000. Cuenta con instalaciones en varios países las cuales se entrelazan por vías de telecomunicación propias.

Toda información sobre el tipo de investigaciones, general o particular, realizadas dentro de alguna de

sus instalaciones, es completamente confidencial y son propiedad de la empresa. El contrato del personal de la F.I.C.A. prohíbe cualquier declaración ante los medios de comunicación que no sea permitida y revisada por la mesa directiva. Ésta, por igual, regula las entrevistas realizadas a su personal y que básicamente limitan a pequeñas conferencias de prensa donde dan a conocer a grandes rasgos, el curso de acción general de la compañía y de sus proyectos activos que, según crean, es de interés social el que se den a conocer.

Su sistema interno sigue un patrón inusual, ya que ninguno de los miembros de la mesa directiva llega a conocer todas las investigaciones realizadas a la vez dentro de la empresa

### DETECTIVE

Jose Manuel Avelar

Nació en la ciudad de Querétaro, México, en el 2000. Proviene de una familia dedicada a la protección y preservación de la ley y el orden social. Su abuelo se desarrolló en la Secretaría de Inmigración y su padre formó parte de la PGR (Procuraduría General de la República); por lo cual, al terminar sus estudios básicos (en el 2013), ingresó a la Escuela para Policías, puesto que desempeño por 7 años y después del cual, por sus constantes Honores y Méritos al valor y cumplimiento del deber, se le otorgó el nombramiento de Detective.

El honra el principio de la rectitud en el sistema y la complejidad de lo que sería su forma de vida inmersa en el compromiso del matrimonio -rehuendo a tal-. Los principios que mantiene y defiende referidos a la rectitud en el sistema (el compromiso auténtico que un protector de la Ley debe ostentar y mantener para con el puesto y la



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

sociedad) quizá provengán de fuertes golpes emocionales que vivió durante su infancia; en la que sentía la enorme presión de su padre y abuelo, que siempre estaban con el temor de acecho o descubrimiento de alguno de sus delitos por fuera de la ley -motivo por el que, ya suspendido de la fuerza policiaca, su padre tuvo que responder a una serie de acusaciones y fue sentenciado a 6 años de prisión, lugar donde murió un par de años después. Estos impactos que ahora se muestran como rasgos de personalidad y comportamiento, han debido de influenciar para que, aunque a un nivel inconsciente, evite cualquier cosa o entredo ilegal.

El cuerpo policiaco fue reestructurado en el 2005, actualizando sus equipos técnicos, tácticos, de entrenamiento, códigos de comportamiento y desarrollo de deberes. Además de contar con rigurosos exámenes psicológicos y físicos para cualquier miembro que decidiese entrar en la fuerza. Sumando todo esto, su honestidad y preocupación por preservar la ley y hacer que los culpables paguen y los eventos se expliquen, ya es algo natural en todos los elementos de la Fuerza, aunque él ha demostrado un sobresaliente desempeño en sus acciones y un gran respeto por el código ante el cual rige su vida. Esta es la forma en la que trabaja y seguirá trabajando.

#### ARGON

-personaje principal-

La definición o la forma de explicar a esta forma de vida es: la parte más interna en la psique de la persona, aquella que "vive" toda frustración, busca realizar todo deseo, emprender lo que en el exterior corpóreo no se realiza y, aquella que busca, de un modo u otro, salir de su contenedor, hacerse ver y dominar sobre el carácter mermado de la persona

ya educada, "apaciguada" por su contacto en la sociedad y contenido bajo la lupa social. Es la conciencia animal del Ser Humano, aquella a la que ha de temer ya que no se deja regir por ningún tipo de ley más que la de la naturaleza, la del instinto y la del comportamiento animal versus de una mente disciplinadamente educada. Sólo responde a una ley: Ser y después Morir.

Fue el Doctor Bertrand Avila quien en una de sus investigaciones se topó, primeramente a un nivel teórico, y después, según se cuenta (pero no se sabe con hechos), a nivel práctico, con esta región inexplorada y tan oculta del Ser Humano. No se ha ofrecido una explicación del porqué no ha publicado el resultado de sus investigaciones (que comenzaron aún antes de pertenecer a la F.I.C.A.) pero, es un hecho, que ahora será más improbable que aparezcan.

Incluso el verdadero carácter de esta investigación fue mantenido en secreto, por el Dr. Avila, para la mayor parte de la mesa directiva y a quienes tan sólo les debe de rendir informes aparentemente auténticos de su curso de acción, que hace pasar por auténticos aunque, muchas veces, no lo son.

Estas biografías se utilizan durante toda la vida en el mercado de la historieta permitiendo que la esencia de los personajes permanezca inalterada, aunque esta se deje de producir varios años para ser retomada tiempo después o, que los mismos creadores originales hubiesen cedido sus espacios a talentos nuevos quienes deberán leer y comprender, desde el principio, el quien es cada personaje.

## DIBUJO CARACTERÍSTICO

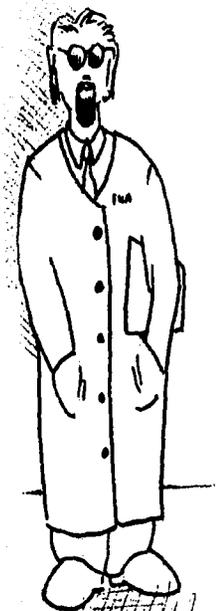
Una parte fundamental de la estilística de la historieta lo brinda el estilo de dibujo con el que se elabora la solución gráfica que, indiscutiblemente, son el conjunto de gráficos que corona la mayor parte de la superficie visual y que primeramente debe atraer nuestra atención. Este despliegue gráfico no va en proporción directamente proporcional para con el grado de impacto visual, por ello, es inútil teorizar sobre si la técnica de dibujo es la más adecuada o no ya que tan sólo responde a la estilística acaparada y, como una variable no manejable, el consumidor se identificará con ella o no.

Comenzando la elección del manejo técnico de los personajes a presentarse en la historieta se desarrolló una lluvia de ideas con bocetos realizados al azar de los personajes principales; de éstos, se seleccionaron tres diferentes estilos gráficos de representación con variaciones en su representación estilística con el motivo de seleccionar la más adecuada para transmitir el carácter que se desea inferir a la historieta en general y que se deberá identificar con el consumidor.

En la selección representada en esta tesis, primeramente se elaboró un estilo semi-realista de representación; marcado por sombras en escala de grises (o asurados), expresiones marcadas por varios elementos y constitutivos que nos llevan a pensar de una imagen realista, pero notoriamente de rasgos caricaturescos.

A continuación, como un segundo tratamiento gráfico, se presentan rostros con un estilo más simplificado; el manejo de las expresiones se logra con el menor número de elementos posibles, las sombras se manejan en estilo alto contraste y los detalles se sacrifican para dejar paso a grandes manchas continuas de color que buscan explotar las leyes de la percepción y el como el cerebro compara las imágenes sugeridas y las relaciona con aquellas que recuerda.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



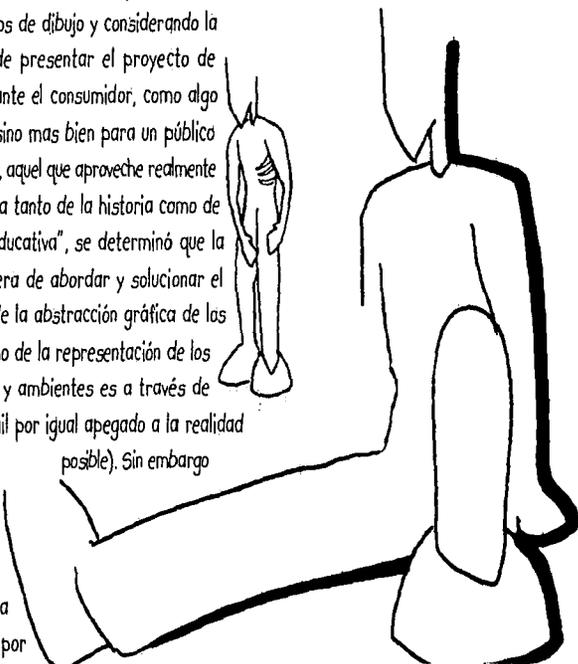
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Dr. Bertrand Ávila. tejer tratamiento.  
Derecha: Argón. Uno de los primeros tratamientos

Por último tenemos el dibujo caricaturesco; donde se tiende a exagerar sobre las proporciones de cada elemento que forma el cuerpo (tórax, barbilla, ojos, mejillas, etc) y que, aunque la figura humana se deforma hacia grados exagerados, aún se puede identificar a los personajes, sus posiciones, gestos y acciones.

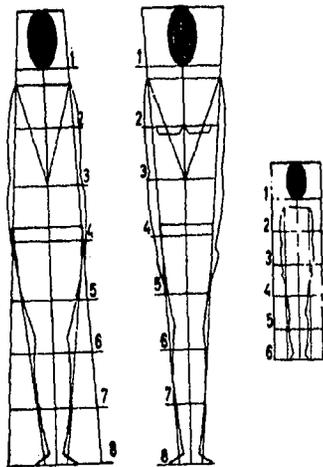


Al haber trabajado con estos diversos tipos de dibujo y considerando la necesidad de presentar el proyecto de historieta, ante el consumidor, como algo no infantil, sino más bien para un público más maduro, aquel que aproveche realmente la guionística tanto de la historia como de la parte "educativa", se determinó que la mejor manera de abordar y solucionar el problema de la abstracción gráfica de los dibujos como de la representación de los personajes y ambientes es a través de un trazo ágil por igual apegado a la realidad (en lo más posible). Sin embargo se debe tener presente que esta historieta por



## SISTEMA AXIAL

El esqueleto axial es aquella guía que nos ayuda a lograr posturas y la correcta dimensionalidad en los personajes. No necesariamente sigue una regla establecida ya que es una herramienta flexible que se adapta al tipo de dibujo seleccionado para trabajar en la historieta y nos permite, sin mucho esfuerzo, bocetar para posteriormente recubrir a los personajes en relación para con su entorno.



En este caso, seleccionando un estilo gráfico apegado (aunque con cierta libertad) a lo real, los esqueletos axiales servirán como la estructura ósea de una persona común.



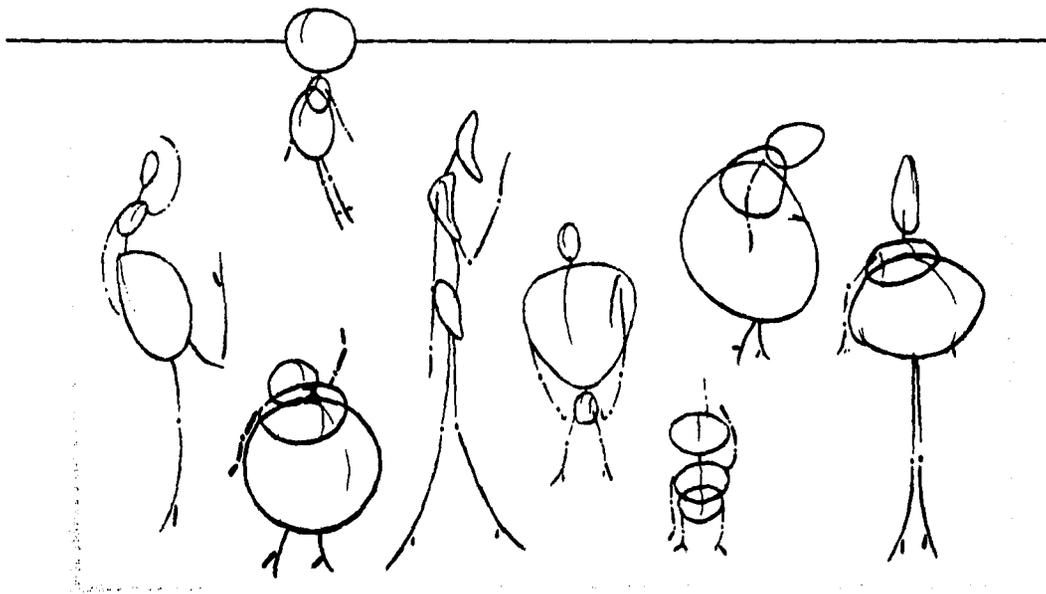
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Arriba: Esqueleto modular dividido por cabezas.

Derecha: División, en ejemplo, de un personaje real en la historieta.

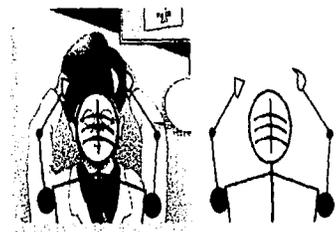
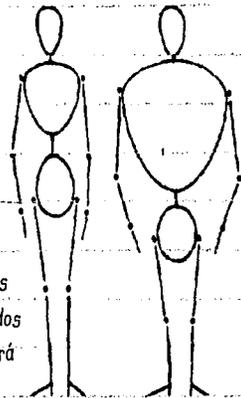
Se debe comprender la proporción del ser humano donde la unidad para la división modular de éste es la distancia de la barbilla del rostro y hasta la parte superior del cráneo. Esta medida se le denomina "cabeza". Tanto el hombre como la mujer adultos cuentan con 8 cabezas en un cuerpo ideal; el centro de este cuerpo se encuentra en el púbis y muñecas.

El número de cabezas que constituyen al cuerpo varía y disminuye conforme la edad es menor. Como se podrá ver en los diagramas, al nacer, el centro del cuerpo es el ombligo y tal que poco a poco se va elevando. El número de cabezas inicia en 4, y va aumentando hasta el doble en la edad adulta.



**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

Los esqueletos axiales se crean con la medida en cabezas que se desea representar en el sujeto; sólo que este es un trazo sencillo y guía de la complexión del personaje. Estos se deberán adecuar al tipo de dibujo que se realizará, siendo creados en la postura, actitud y acción que se desea. Después, al tener plenamente adecuado todo esto, se comienza a "rellenar" este esqueleto; a darle volumen en las áreas respectivas para, finalmente, al aplicar los *asurados* y/o tintas, este esqueleto axial quedará cubierto y será algo imperceptible.



Arriba superior: Esqueleto axial libre de proporciones caricatrescas.  
Arriba inferior: Esqueleto de una figura en la historieta de esta tesis.  
Derecha: Esqueleto axial libre de proporciones semi-reales y con rasgos físicos exagerados.

## IDENTIDAD CORPORATIVA

EDITORIAL  
ARGON

ea  
editorial argon

Globo

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Arriba: Boceto de logotipo conformado por texto.

Enmedio: Boceto logotipo por contracción.

Abajo: Boceto logotipo de tipografía particular diseñada e imago tipo recurrente (nos lleva a pensar en algo en conjetura directa para con lo que representa)

La Identidad Corporativa se comprende como un emisor social, el cual debe lograr diferenciar y presentarse como algo entendible en la sociedad en la que estará inmersa y representante de toda característica de la empresa que representa.

Debe constituirse preferentemente por un icono sencillo de rápida reconocimiento que será sometido a un breve tiempo de exposición visual. Esta sencillez va directamente relacionada por igual a los requisitos de las diferentes técnicas de impresión a las que será sometido y que la pueden llevar a ser representada en dimensiones minúsculas perdiendo, en el caso de tratarse de un complicado patrón visual, una importante capacidad de impacto, limpieza, presencia y rápida reconocimiento.

Por ello, concebirse y presentarse con la mayor sencillez e impacto visual (contraste color-forma-figura) es vital para la presencia y supervivencia de marca; considerando que a mayor sencillez, mayor es la capacidad del consumidor de retener la imagen en la memoria y de describirla y reconocerla posteriormente.

Toda historieta, como cualquier creación gráfica, es producida por alguna compañía editorial (vease a editorial Vid, Novaro o Televisa). Por ello se ha abierto un capítulo donde se desarrollará, en breve, la identidad corporativa de la empresa que se encargará de la impresión de la propuesta.

Dicha empresa será de carácter independiente, por lo menos en un inicio, sostenida por los creativos dentro del equipo de trabajo y que como tal responde a los lineamientos que de ellos emanen; resumiéndose principalmente en que esta identidad presente relación directa para con la historieta o sus conformadores. Los requerimientos de diseño se establecen en que el logotipo (en sus dos componentes -tipografía e imagen-) presente relación directa con la empresa.

Dentro de los niveles de identificación institucional, el nombre a representar deberá ser simbólico, descriptivo o por contracción y el imago tipo, dentro de los ejes de variación, deberá ser motivante dejando libres los aspectos de arbitrariedad, ocurrencia/recurrencia y abstracción/figuración.

En la etapa de bocetaje, el imagotipo comenzó a desarrollarse tomando como elemento gráfico a un "globo de diálogo" (elemento propio del medio), al punto y la línea (elementos básicos del Diseño Gráfico); reproduciéndose estos mediante diversos estilos gráficos y aprovechando diferentes niveles de abstracción y libertad de trazo.



Posteriormente se trabajó con logotipos tipográficos que consistieran en elementos propios del medio, como lo son, nuevamente, el "globo", punto, línea, trazo y una supuesta compañía editorial. Estos se desarrollaron bajo variadas tendencias y familias tipográficas; dentro de lo que se ubica los nombres logrados por contracciones o siglas.



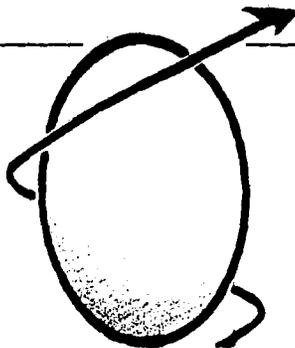
**DIMENSIÓN**

**DIMENSION**

De estos bocetos se fueron seleccionando elementos para crear nuevos y se perfeccionaron otros para ajustarlos a ser una Identidad Corporativa.

**Punto**  
**Línea**

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



# DIMENSION

no domine sobre el otro), mayor será el impacto que produzca y, gráficamente, transmitirá la idea de un mayor profesionalismo y solidez en el logotipo. Por el mismo principio de brindar dimensionalidad y volumen a este cuerpo gráfico, se complementó la imagen global posicionándolo en un lugar en el espacio al momento de colocarlo sobre su proyectada sombra.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

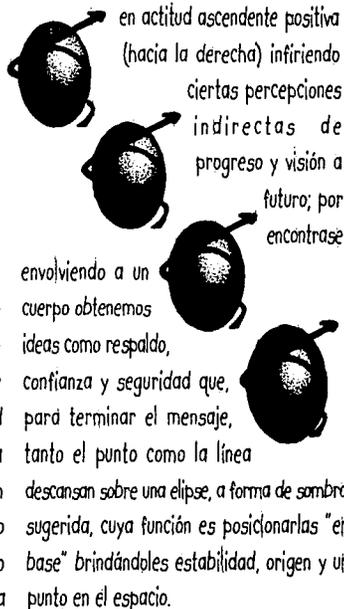
Arriba: Boceto de logotipo.

Abajo: Boceto de la presencia del logotipo en la portada de la historieta.

El logotipo final seleccionado se conformó por un punto (inicio de todas las cosas gráficas; siendo la unidad mínima de expresión), una línea (sucesión de puntos) y un renglón tipográfico.

El punto se encuentra gráficamente abstraído utilizando un recurso de "agrandamiento", expandiendo el diminuto cuerpo hasta lograr una figura circular que, en su centro, se colorizó con un degradado central a efecto de volumen esférico quedando contenido y delimitado por una gruesa línea negra que brinda estabilidad y presencia a la imagen. Un principio de la psicología de la percepción humana, en relación con objetos gráficos, nos dice que un cuerpo de forma sencilla que se encuentre delimitado por una línea, a mayor grosor presente ésta (en una relación equilibrada donde un cuerpo

Unido a esta imagen y para complementar el mensaje gráfico del imagotipo, se encuentra una línea (o vector) que rodea a este punto



en actitud ascendente positiva (hacia la derecha) infiriendo ciertas percepciones indirectas de progreso y visión a futuro; por encontrarse

envolviendo a un cuerpo obtenemos ideas como respaldo, confianza y seguridad que, pará terminar el mensaje, tanto el punto como la línea descansan sobre una elipse, a forma de sombra sugerida, cuya función es posicionarlas "en base" brindándoles estabilidad, origen y un punto en el espacio.

## IDENTIDAD DE MARCA

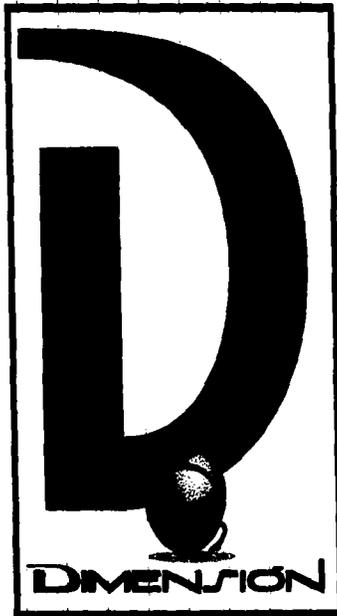
Específicamente para el nombre que "se mostrará" ante el consumidor, que identificará y brindará personalidad y particularidad a la historieta elaborada, sencillamente se solucionó la elección de alguna palabra interesante, concepto o palabra científica (en relación con nuestro personaje principal quien de profesión es científico). Debe ser un "algo" poco conocido; debe "sonar" familiar, y cotidiana pero con una dudosa explicación certera de primer momento por parte del consumidor -logrando una actitud de inquietud y permitiendo su desarrollo teórico-.

Preferentemente, al considerar las leyes de la percepción e impacto visual, debe estar constituida por pocas letras que expresen un mensaje claro a la vez de breve. Si en su conformación tipográfica permitiese la representación de caracteres en altas (sin ocasionar conflicto en el interletraje ni en la mancha tipográfica general) lograría, en conjunto, representarse como un elemento de importante impacto, perfecta legibilidad a distancia, claridad en el mensaje y quizá hasta una gran capacidad de retención en la mente del consumidor.

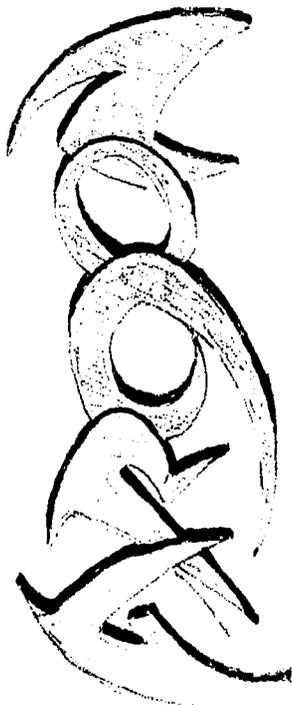
El nombre en el logotipo surge de uno de los atributos del punto: la falta de dimensionalidad. Irónicamente, la historieta como elemento gráfico se basa explícitamente en este elemento sin dimensión, buscando alcanzar, representar y perfeccionar el efecto de estar frente a un mundo con dimensión a través de sus dibujos.

El renglón tipográfico en el logotipo se trabajó con una familia de tipo Grotesco (palo seco) evitando el clasicismo o carácter de texto viejo que logran las tipografías de patines (estilo Times), la obsolescencia de las fuentes de época, tipo Western, o con efecto ilustrativo. Este palo seco con grosor de línea uniforme representada en altas, deformación en el eje de "X" (alargamiento) y colocada sobre un solo renglón brinda estabilidad a la imagen global, al momento que representa seriedad, elegancia y sobre todo vanguardia o modernidad.

Para su representación a color se seleccionó un par de colores primarios, evitando saturar la imagen, y que son el negro que delimita al punto, crea el vector y da cuerpo a la tipografía y, el azul PMS 072 para el volúmen dentro del punto gráfico. La imagen representada a la izquierda muestra la presencia del logotipo editorial como será en la portada de la historieta.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Hocho inicial seleccionado, dentro de la lluvia de ideas, para avanzar la identidad de marca.

Con estos principios en consideración se llegó al nombre seleccionado: Argón. Éste es un elemento de la tabla periódica y que en su raíz etimológica significa "inactivo"; por su poca cantidad de letras constituyentes permite su representación en altas, permaneciendo perfectamente legible y capaz de permitir un tamaño de letra con mayor puntaje del necesario, logrando en conjunto el tan deseado impacto visual y capacidad de retención en la memoria del consumidor.

Su desarrollo gráfico inicia planteando una lluvia de ideas tipográficas desarrollada mediante fuentes ya existentes de trazo sencillo y sin atributos aparentes representadas por familias de letras con trazo común, forma clara de fácil lectura y donde la generalidad de ellas tiende a transmitir una idea de elegancia, finez o delicadeza. En su construcción con fuste a 90 grados y patines tiende a transmitir la idea de estabilidad y, por su notoria mecaneidad, representaba una gran impersonalidad para con el nombre y lo que representa.

ARGON  
ARGON  
ARGON

Posteriormente se planteó una fuente tipográfica más personalizada hacia lo moderno, diferente y dinámico; lograda con fuentes tipográficas de familias de trazo común y donde, en general, sus características de legibilidad, interletrado, uniformidad en cuerpo y otros, son dejados atrás presentándose tan sólo

ARGON

argón

como una alternativa original (en su representación dentro de textos

con pocos caracteres) y no precisamente funcional (en textos con gran número de caracteres). Esta es capaz de transmitir conceptos como disgusto, irregularidad, inmadurez y otros.

Un paso siguiente explotó ideas planteadas dentro de la historieta y tratadas en el guión y biografías; surgiendo una tipografía de tipo electrónico (debido al tablero presentado en la página 1), introspectivas (por ser el personaje una parte interna del conciente y el mismo inconciente), violentas (ya que este carácter, hacia el final de la trama, cada vez es más violento) y rígido (ya que en sí, esta figura genera tensión). Quizá por el mismo trazo diferente que presentan aquí las tipografías o por el hecho de tener cierta relación para

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

con la historieta y su trama, estas tipografías logran revelar una mayor adaptación y coherencia visual que brindan al concepto gráfico en la portada una unidad estilístico visual en relación para con el contenido. Dentro de esta filosofía para resolver el problema de la representación fué que el concepto a seguir logró ser representado mediante este estilo de trazo.

La propuesta final se desarrolló, considerando los resultados

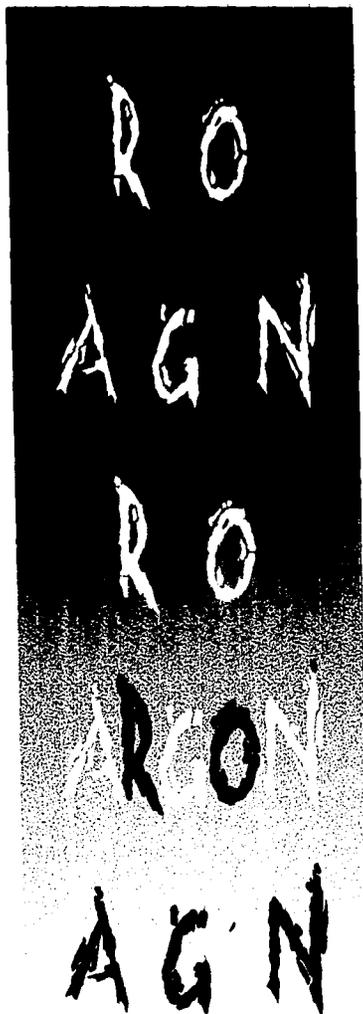
anteriores y decidiendo improvisarlos un poco, mediante el trazo original de caracteres (no es una fuente de letra existente) que no solo se adecuarían de una mejor manera sino que además proporcionarían individualidad a la propuesta. Estos caracteres serán propios tan solo para la identidad de marca excluyendo toda representación en textos internos, textos aclaratorios, leyendas, etc debido a su dada

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

falta de legibilidad por lo pesado que sería visualmente en un texto amplio y, principalmente, para conservar la exclusividad del diseño de letra en su uso para la presentación en el mostrador de venta y diferenciación con la competencia.

Para su trazo se consideraron conceptos de los atributos propios al personaje que representará la tipografía. Concretamente éstos fueron retomados del guión de la historieta siendo sintetizados en agresión, irregularidad, inestabilidad, fuerza y tensión que, al momento de ser representados efectivamente en la tipografía, ésta tomará una identidad propia directamente ligada y representante del personaje y tipo de historieta en la que estará presente.

Para asegurar que realmente esta tipografía transmitiese los conceptos antes mencionados se llevó a cabo una encuesta sencilla efectuada aleatoriamente a un grupo de aproximadamente 40 personas. El grupo entrevistado estuvo conformado por personas desde aquellas habitadas y no habitadas a la lectura de historietas, las edades oscilaron desde 12, 18, 22, 25, 28, 29, 33, 40, 50 y hasta 77 años de edad representantes de diferentes actividades, profesiones y nivel cultural-económico.



Niveles de contraste blanco-negro sobre fondo negro o blanco.

Las preguntas clave de la encuesta fueron:

•Si las letras fueran una persona, ¿con qué actitud las definiría usted?

•Si ve fijamente este título, ¿qué cree usted estaría pensando la persona en el momento en que las dibujó?

•¿Qué siente al ver definitivamente estas letras?

De las respuestas recopiladas se obtuvo que los conceptos descritos arriba estuvieron presentes en la mente del consumidor. El % de respuestas que albergaron al menos uno de los conceptos fué de más de 90% resolviendo que la transmisión del mensaje indirecto y deseado a través del título o identidad de marca fue logrado y será plenamente captado por la mayoría de los consumidores a los que este expuesto.



### COLOR EN LA IDENTIDAD DE MARCA

La identidad de marca es el elemento de presentación con mayor importancia para una historieta. No solo nos introduce "hablándonos" de ella y la representa al momento de referirnos a ella, sino que es la imagen que debe

permanecer en la mente del consumidor con el único motivo de crear un inconsciente vínculo perceptual que simplifique la tarea de su remembranza, descripción y reconocimiento.

Por ello una identidad de marca presentada en color (atacando y explotando principalmente los colores mas llamativos a la vista y contrastantes para su entorno gráfico) nos acerca, siempre y cuando la mejor solución sea verdaderamente su colorización, a lograr esta meta de implantación inconsciente en el consumidor.

El posicionamiento o representación a color del nombre de la historieta se hizo tomando en consideración los siguientes puntos:

- A- personalidad del individuo al que representa
- B- el carácter propio de la letra diseñada
- C- los efectos psicológicos y comprensión del color en el consumidor
- D- contraste para con el fondo

El inciso A debe tomar en consideración que el personaje es un ser inestable, que ha estado encerrado contra su propia voluntad y, por lo tanto, se presenta con una cierta actitud rebelde, de ira, violencia, de libertinaje, frivolidad y egoísmo. Los colores capaces de representar

ARGÓN

ARGÓN

ARGÓN

ARGÓN

ARGÓN

y ser comprendidos con éstas características son: blanco, negro, gris, verdé, rojo, violeta y el amarillo puro.

Referente al inciso B, el carácter de esta es el transmitir inestabilidad, precaución ante un gran peligro, rigidez y un cierto grado de violencia; los colores indicados para reforzar estos mensajes son: negro, verde, azul, rojo, violeta y amarillo.

Referente a los efectos e ideología del color separando los colores que más veces aparecieron en la selección anterior, se obtuvieron para su empleo:

Negro- que representa a lo oculto, lo misterioso; es sobrio y sereno y transmite inherentemente el temor, tristeza, maldad, introspección y vacío.

Verde- este color, en su longitud de onda pura, es de frescura, esperanza, tolerancia y sensibilidad; mas al presentarse con un matiz o tono, como lo sería el verde olivo, puede transmitir ideas tales como oposición, rebeldía, desgracia y envidia.

Rojo- Este es un color cálido, dinámico, penetrante y estimulante. Tales adjetivos lo hacen un color bastante pesado y difícil de usar; pero en un entorno correcto asume las características de ser llamativo

penetrante, agresivo y representante del peligro.

Violeta- este color invoca recuerdos y dignidad.

Su empleo conjunto lo llevan a denotar violencia, agresión y penitencia.

Amarillo- aunque generalmente a este color se le comprende como alegría, idealismo y dinamismo, su falta de luminosidad correcta puede llegar a transmitir egoísmo, envidia, odio e ira.

La comprensión y desarrollo de los colores anteriormente expuesta no indica que todas ellos, en conjunto, deban estar presentes en la identidad de marca; unicamente funje de ayuda conceptual acercándonos más al objetivo deseado para seguir una relación y transmitir un mensaje conjunto entre forma y color y sobre el que puede esperarse dentro de la trama de esta historieta.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## ESTRUCTURA FISICA

La estructura física nos habla de la apariencia exterior de un objeto. En este caso, este proyecto presentará todas las características de una historieta común y que comienzan por sus dimensiones, tales que son un formato de 17.5 cm. sobre "X" por 26 cm. sobre "Y".

El armado, salvo en contadas ocasiones que por el gran número de hojas en las que se desarrolla la historia (generalmente estas son números especiales o recopilaciones) se efectúa por empastado, se realiza a "engrapado al lomo", que no es más que los pliegos ya refinados y armados en secuencia son doblados a la mitad por lo que, de afuera hacia adentro, se colocan un par de grapas que sujetarán a la historieta como una unidad.

El grosor del ejemplar es dado por el número de pliegos necesarios para completar la trama así como por el grosor del papel seleccionado para la impresión. Generalmente a mayor grosor (o gramaje), mayor es la calidad de impresión y representación de los dibujos. De manera directamente relacionada con este grosor se encuentra que para su presentación física en el anaquel, un papel delgado (como

lo sería el revolucón) representa una impresión opaca que difícilmente es de gran impacto; un papel de mediano gramaje (como un crisoba o couché) logrará, por su misma característica de tener una superficie más resistente a la absorción de tintas, una impresión de superior calidad pero que es fácilmente superada por un papel de mayor gramaje que no solo permite ser impreso sino que acepta la aplicación de acabados finales tales como la plastificación, barnizado, etc.

La historieta en este proyecto de tesis se proyectó, desde el momento en que la adaptación del guión a las viñetas por hoja fue elaborado, para ser realizada en 24 hojas que representan 6 pliegos de impresión. Éstas 24 hojas menos las 4 que pertenecen al pliego inmediato exterior en el que se imprimen los forros, son un número habitual para una historieta comercial de publicación ordinaria (que oscilan entre las 16 a las 24 páginas) y que se imprimirán sobre papel couché de 125 gramos.

Por otra parte, el pliego de forros será impreso en el mismo tipo de papel couché pero con un mayor gramaje, cerca de 200 gramos; esto con la intención de dar estructura, resistencia y mayor protección al ser las áreas (portada y contraportada) que se encuentran

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



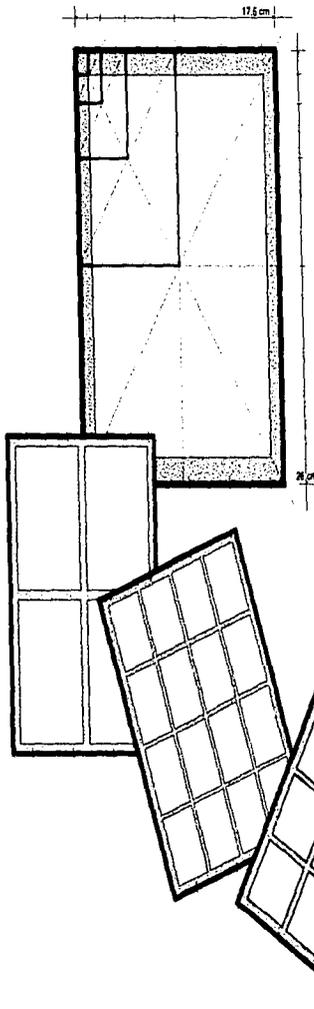


Diagrama de creación para los márgenes en la hoja de la historieta y retículas modulares clásicas

en exhibición e interacción con otros objetos al ser apilada, etiquetada, marcada y en constante uso, deformación y maltrato por parte de diversos potenciales usuarios que la tomarán y hojearán constantemente.

Además de la protección hacia acciones físicas que pudiesen dañar la publicación, actualmente los avances en la industria editorial permiten protección adicional hacia otro tipo de elementos fuera de cualquier control. De estas protecciones únicamente se decidió tomar en consideración dos opciones:

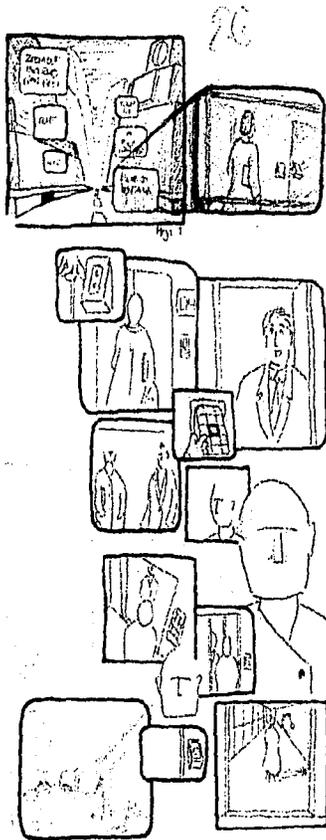
- La cobertura de barniz UV (colocado en cada pliego después de concluida la impresión, protegiendo estas áreas impresas contra los efectos de la luz solar y similares que dan origen a una prematura decoloración) que además de proteger logra una continua capa brillante que, interactuando con los colores impresos, les brinda una aparente mayor luminosidad, negros más puros y una supuesta mayor calidad en la impresión.
- Impresión laminada, logrando con la misma naturaleza del material, una representación nítida, de gran impacto, brillantez, resistencia UV e incluso física contra maltrato, deformación o humedad.

Al momento que se continúa con el capítulo, se realizará la cotización pertinente del dummy, en ambas opciones, para contar con dos resultados económicos sobre los cuales discernir.

## ESTRUCTURA GRAFICA

La estructuración de la historieta particular al como se ubicaron los elementos dentro de ella, primeramente respondió a la adaptación de una retícula de márgenes que asegurará que los textos de diálogo entre los personajes y narraciones sean contenidos en un espacio y no rebasen hacia un área cercana a las líneas de corte o dobles y con ello se pierda la legibilidad en ellos. Actualmente un área de un cm. más rebase (generalmente de 0.5 cm por lado) hacia el interior de la hoja es suficiente para asegurar que el retine no corte textos.

La obtención de este margen se realizó de forma "armónica" para con la hoja. Como se muestra en el diagrama a la izquierda, primero se divide la hoja en mitades (horizontal y vertical) y marcando de vértice a vértice obteniendo así un centro. Se selecciona uno



de los módulos obtenidos del que se obtendrá nuevamente su centro; con éste, se continúa con el mismo procedimiento hasta obtener un módulo que presente la medida adecuada que se desee como en este caso, un módulo de 1.15 x 1.5 cm. De éste se proyectan su base y lado notando que al momento de cruzar por las diagonales del primer módulo elaborado, la línea de proyección se quiebra siguiendo la forma de la hoja y logrando por resultado un margen en relación para con la superficie en la que se encuentra y que, debido a esto, es armónico a la vista.

### Reticula

La reticula modular que han presentado en algunas ocasiones las historietas, actualmente ya no es un elemento delineado, perceptible y estático; en su lugar ahora funje como lo haría un esqueleto axial que va a dar estructura, orden y linealidad a las viñetas pero, va a pasar a ser ocultada por manchas de color, viñetas que salen de su marco e incluso viñetas del tamaño de una sola hoja a la que se sobreimponen otras de menor dimensión. Por ello, esta reticula modular en su composición actual tan solo es un elemento esbozado que, será visible en creaciones de carácter clásico (tipo Walt Disney, Mafalda

y otras) e intentará ser ocultada en las creaciones vanguardistas de carácter dinámico e impactante. Es este tipo de reticula la que se retomará para la elaboración del proyecto, logrando esconder ésta bajo grandes manchas de color, viñetas sobrepuestas, elementos que sobresalen de su margen y un color obscuro en la totalidad de la hoja, que envolverá y brindará visualmente la idea de un mayor y mejor acabado en el entinte.

Asegurando un mayor impacto visual dado por mayores manchas de color y una gran cantidad de elementos retozando sobre cada una de las hojas, obtendremos una estructura mas apetecible y digna de competir con las publicaciones del mismo género que existen actualmente en el mercado.

### Viñetas

Para colocar las viñetas y el número que se necesitan de éstas por hoja existen diversos métodos que aseguran la división propicia del guión en el número de pliegos de los que se dispone. Para efectos de esta tesis se optó por dividir los eventos conociendo que tan importantes o que tan impactantes serán en su representación, esto con la intención de lograr mantener la expectativa del lector y

que cada hoja, como unidad y en relación conjunta con aquella a su lado, presenten igual impacto visual. Empleando esta técnica tenemos que la segmentación de la historia dió por resultado lo siguiente:

Hoja 1 - (nos debe introducir a un problema, evento o "vendernos" la historia que vamos a leer en adelante) Se decidió colocar un tablero digital (siendo el futuro supuesto) que mostrará al lector el año en que se desarrolla la historia; con ello, logramos dar validez a un posible conjunto de avances tecnológicos o eventos quizá hoy día no sean conocidos.

Hoja 2 y 3- En este pliego se dará a conocer a nuestro personaje, introduciendo un poco a sus intenciones a la vez que se concluirá el evento principal referido a la destrucción de supuesto laboratorio.

Hoja 4 y 5- Comenzaremos a introducir a nuestra historia paralela, la del policia investigador, así como se presentará un poco de su forma de ser y pensar. Para contar con espacio suficiente para el resto de la trama, se concluirá con

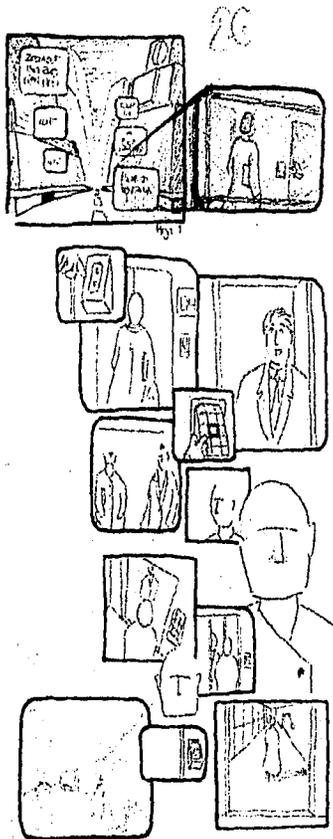
una explicación del experimento en la historia ayudandonos a que el lector comprenda rápidamente lo que sucede, arma sus hipótesis, se interese en la trama y ahorrándonos algunos pliegos extras que se necesitarían para explicar eso en dibujo.

Hoja 5 y 6- Aprovechando la explicación representada en la página anterior, se debería ya mostrar los preparativos con los que el personaje principal realiza su experimentación. Quizá sería fructífero mostrar un ambiente que lleve al lector a introducirse a una realidad tangible. En la página 6, por traarse de casi 1/3 parte de las hojas, es hoja adecuada para insertar nuestro desplegado explicativo. Si es el caso, sería prudente que reflejando el ambiente del laboratorio en la página 5, dejáramos al científico en el momento justo en que iniciará un "viaje"; contando con el próximo pliego para representar sus vivencias sin dividirlos.

Hoja 7 y 8- Se representará el primer "viaje" que el lector verá. Es factible la inserción en el pliego de todo lo referente a la energía y del como este científico decide manipular su forma explotando luna Ley de Newton.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



de los módulos obtenidos del que se obtendrá nuevamente su centro; con éste, se continua con el mismo procedimiento hasta obtener un módulo que presente la medida adecuada que se desee como en este caso, un módulo de 1.15 x 1.5 cm. De éste se proyectan su base y lado notando que al momento de cruzar por las diagonales del primer módulo elaborado, la línea de proyección se quiebra siguiendo la forma de la hoja y logrando por resultado un margen en relación para con la superficie en la que se encuentra y que, debido a esto, es armónico a la vista.

### Retícula

La retícula modular que han presentado en algunas ocasiones las historietas, actualmente ya no es un elemento delineado, perceptible y estático; en su lugar ahora funje como lo haría un esqueleto axial que va a dar estructura, orden y linealidad a las viñetas pero, va a pasar a ser ocultada por manchas de color, viñetas que salen de su marco e incluso viñetas del tamaño de una sola hoja a la que se sobreimponen otras de menor dimensión. Por ello, esta retícula modular en su composición actual tan solo es un elemento esbozado que, será visible en creaciones de carácter clásico (tipo Walt Disney, Mafalda

y otras) e intentará ser ocultada en las creaciones vanguardistas de carácter dinámico e impactante. Es este tipo de retícula la que se retomará para la elaboración del proyecto, logrando esconder ésta bajo grandes manchas de color, viñetas sobrepuestas, elementos que sobresalen de su margen y un color obscuro en la totalidad de la hoja, que envolverá y brindará visualmente la idea de un mayor y mejor acabado en el entinte.

Asegurando un mayor impacto visual dado por mayores manchas de color y una gran cantidad de elementos retozando sobre cada una de las hojas, obtendremos una estructura mas apetecible y digna de competir con las publicaciones del mismo género que existen actualmente en el mercado.

### Viñetas

Para colocar las viñetas y el número que se necesitan de éstas por hoja existen diversos métodos que aseguran la división propicia del guión en el número de pliegos de los que se dispone. Para efectos de esta tesis se optó por dividir los eventos conociendo que tan importantes o que tan impactantes serán en su representación, esto con la intención de lograr mantener la expectativa del lector y

2040  
780560  
2153



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

que cada hoja, como unidad y en relación conjunta con aquella a su lado, presenten igual impacto visual. Empleando esta técnica tenemos que la segmentación de la historia dio por resultado lo siguiente:

Hoja 1 - (nos debe introducir a un problema, evento o "vendernos" la historia que vamos a leer en adelante) Se decidió colocar un tablero digital (siendo el futuro supuesto) que mostrará al lector el año en que se desarrolla la historia; con ello, logramos dar validez a un posible conjunto de avances tecnológicos o eventos quizá hoy día no sean conocidos.

Hoja 2 y 3- En este pliego se dará a conocer a nuestro personaje, introduciendo un poco a sus intenciones a la vez que se concluirá el evento principal referido a la destrucción de supuesto laboratorio.

Hoja 4 y 5- Comenzaremos a introducir a nuestra historia paralela,

la del policía investigador, así como se presentará un poco de su forma de ser y pensar. Para contar con espacio suficiente para el resto de la trama, se concluirá con

una explicación del experimento en la historia ayudándonos a que el lector comprenda rápidamente lo que sucede, arma sus hipótesis, se interesa en la trama y ahorrándonos algunos pliegos extras que se necesitarían para explicar eso en dibujo.

Hoja 5 y 6- Aprovechando la explicación representada en la página anterior, se debería ya mostrar los preparativos con los que el personaje principal realiza su experimentación. Quizá sería fructífero mostrar un ambiente que lleve al lector a introducirse a una realidad tangible. En la página 6, por traerse de casi 1/3 parte de las hojas, es hoja adecuada para insertar nuestro desplegado explicativo. Si es el caso, sería prudente que reflejando el ambiente del laboratorio en la página 5, dejáramos al científico en el momento justo en que iniciará un "viaje"; contando con el próximo pliego para representar sus vivencias sin dividirlos.

Hoja 7 y 8- Se representará el primer "viaje" que el lector verá. Es factible la inserción en el pliego de todo lo referente a la energía y del como este científico decide manipular su forma explotando luna Ley de Newton.



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Más pliegos de la historieta de tesis.

Hoja 9 y 10- En contraste con el experimentar del científico, pondremos la investigación del policía para encontrar a este primero. Al mismo tiempo habría que considerar que nos encontramos a la mitad del número de pliegos que nos propusimos como límite (que responden a el número pliegos que tendría un título común en el mercado), por lo que se decide, al lado derecho (hoja 10 -la de mayor impacto-), ya representar por vez primera a Argon.

Hoja 11 y 12- A partir de este punto comenzaremos a interlazar ambas historias, tanto la investigación del científico y sus viajes a través del tiempo como la del detective investigando la desaparición del primero.

Hoja 13 y 14- A tres pliegos de terminar el fascículo se desarrollará la noción, por parte del científico, acerca de que tal vez estos viajes esten afectando su comportamiento. Mezlar por igual con un poco de la investigación del detective acercándose a localizar el escondite del primero.

Hoja 15 y 16- Dejando la trama en la hoja anterior con la acción de casi ya localizarlo, aprovechamos la página 15 para insertar

nuevamente una hoja del desplegado explicativo, utilizando la pagina 16 para continuar la historia y donde ya debemos representar el momento en que lo encuentren.

Hoja 17 y 18- El último pliego. Se debe concluir la historia considerando como punto de cierre el representar una explosión (similar a la del primer pliego) con un porcentaje mayor sobre la hoja.

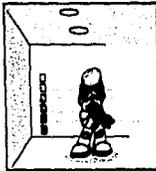
Hoja 19 y 20- Quedarán para publicidad.

## Realización

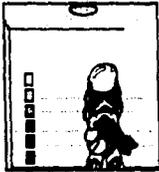
Con el guion seccionado por hojas, se boceta y determina como desarrollar las acciones contenidas. Aquí influye en gran proporción la creatividad del ilustrador o diseñador, ya que está disponible ante el un mundo entero de posibilidades representativas. No sólo se trata de representar la historia linealmente, sino que también se puede ayudar al lector a que comprenda más fácilmente la información, dándole acercamientos a eventos (tipo Insert) que denotarán una realidad más palpable y, por igual, se pueden explotar los "planos cinematográficos" mezclándolos y seleccionando cual de ellos representará mejor la acción,



Very long shot



Long shot



Plano americano



Plano medio



Close up

permitirá una mayor vista del suceso o nos acercará a un momento personal que el mismo personaje desee mantener oculto de sus compañeros. Un close up permite representar fielmente una expresión importante, un acercamiento a un detalle presente del que quizá nadie en la historia se ha percatado o incluso involucrarnos en un momento secreto o íntimo de los personajes; en contraste, un long shot nos lleva a ser espectadores en la distancia, transeúntes que presencian el encuadre total pero que a la vez que están ante todo el evento, no escucharían diálogos entre personajes o se percatarían de pequeños detalles que se están realizando.

Esta misma forma de trabajar una historieta, explotando los diferentes encuadres, da por resultado una creación más dinámica; el espectador ya no solo está frente a los eventos, sino que se esconderá detrás de las paredes al mismo tiempo que brinca a estar en un plano alejado espionando una escena completa.

En este proyecto de tesis, al momento de ir realizando el bocetaje se fueron seleccionando los diversos planos cinematográficos que contrastarán en su interrelación con los otros a su alrededor, representarán una mejor vista de los eventos e invitarán al lector a participar (de una manera inconsciente) en la

trama, logrando un mayor acercamiento e interés por su parte.

## Diseño de marco para viñeta

Una vez bocetados los eventos y listos para entintarse, hubo que solucionar el problema del como diferenciar los eventos en tiempo real de aquellos efectuados a través del "warmhole". De ahí surge que existan dos formas de trabajar las viñetas. La primera, referida a los eventos de tiempo real, son delineadas a las veces por líneas de color (que permitiese contraste para con el entorno de color), siempre continuas (rectas o curvas) o incluso sin ellas, representando una viñeta clara como unidad, pero sin estar delimitada, tan solo diluyéndose entre las otras y jugando con los efectos. La segunda forma de trabajar gráficamente la viñeta y que describirá los eventos realizados durante los "viajes" a través del warmhole será con líneas quebradas, de carácter irregular (representando una existente inestabilidad evidenciada hacia el final de la trama) y presentadas, siguiendo un carácter de uniformidad gráfica, en rojo (quizá advirtiendo un peligro latente).

Este par de soluciones para el problema de comunicación e identificación de viñetas no siempre será notado por el lector, pero aunque

no se cuenta con un estudio certero al respecto, de manera inconsciente puede efectuarse la distinción marcando la sagacidad de cada uno de los diferentes lectores para evidenciar este tipo de detalles.

### Onomatopeya

Elemento conformador y propio de la historieta. ELLA SIEMPRE esta presente en todo título en el mercado, finalmente, es ella quien nos ayuda a "vivir" más de cerca los eventos. Pero el porqué de su importancia esta bien asentado en el extracto de un estudio de la S.E.P. y que a continuación se cita:

"El historietista difiere del escritor en la reforma de utilizar las palabras. En las historietas, la palabra escrita cumple varias funciones, además de la tradicional de transmitir una idea. Nos puede resultar extraño ver leyendas insertadas en una figura, ya se trate de un cuadro al óleo, de un grabado o de una fotografía. Los chinos y los japoneses, en cambio, están acostumbrados, desde hace siglos a esa fusión: casi todos sus cuadros contienen alusiones escritas, y las letras asumen un papel estético-visual, ya que son tan bonitas como la ilustración. Por eso la escritura

se "dibuja" a pincel por eximios artistas que dominan esa complicada técnica.

Los historietistas han incorporado esos valores a nuestra cultura visual: las letras forman parte del dibujo, las letras son dibujos, los signos cinéticos, las onomatopeyas, etc. que con otros signos más, integran consistente la semiología del comic."

Estas onomatopeyas no son un elemento que tenga una ley para realizarlas, son simplemente un refuerzo visual mezclándose, pasando casi desapercibidas pero como parte esencial de la mancha gráfica en toda hoja de historieta. Claro que, decir que no sigue una regla para hacerse no quiere expresar que se hará como sea... una onomatopeya de una explosión además de no poder escribirse como "pio-pio" tampoco debería estar representada por una tipografía rígida y pesada; lo más adecuado para lograr transmitir el mensaje y que este se entienda y perciba sin necesidad de ser leído, es utilizar colores propios al fuego, un letraje con efecto de movimiento e incluso planos de fuga para direccionar el estallido.





Los onomatopeyas que se diseñaron durante el desarrollo gráfico de "Argon", buscaron seguir efectivamente una coherencia visual y de lectura para con lo que representan, entendiendo de antemano que con ellas, los eventos son representados de una forma más real, más "espectacular" a la vista, a la vez que nos invitan a emocionarnos y involucrarnos en ese mundo mudo, pero que busca que lo escuchemos.

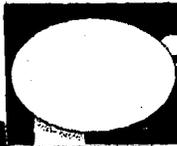
Además de lo referente a su forma física y colocación, se decidió para esta tesis el empleo de un cierto diseño de globo, dando por resultado una conformación simple y tan sólo delineada por una delgada línea oscura continua representante de todo diálogo que expresaran los personajes reales. En antítesis, se decidió por un diseño diferente, un poco siguiendo el diseño de las viñetas que nos hablan del momento en que se representa un viaje a través del wormhole, para los diálogos emanados de Argon (que como se recordará no es un personaje real, siendo no más mera energía); quedando por resultado un globo delineado por líneas quebradas con un cierto colorido verdoso (color del personaje), denotando gráficamente un poco de inestabilidad en su habla.



## Globo de diálogo

Otro elemento esencial que se debe comprender para su correcto empleo son los globos de diálogo. Estos ya fueron descritos en sus diversas formas y estilos, así como lo que representan de acuerdo a su representación. En esta tesis, estos globos fueron colocados siguiendo lo más posible las leyes de la percepción visual que nos indican el como un lector en el sistema occidental de educación, aunque fuere sin saberlo o hacerlo inconscientemente, sigue una ruta de lectura de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. En conjunto con las viñetas, estos dos esenciales conformadores tuvieron que seguir estos principios asegurando que los mensajes a transmitir a través de los diálogos y eventos fuesen comprendidos por el lector.

El diseño no solo se aplicó a la forma de trabajar los delineados, sino que de igual manera, con el motivo de conservar un poco la esencia de la viñeta y del mantenerse lejos de tan solo presentarlos como un espacio en blanco que llega, a nuestro criterio, a manchar un poco la continuidad de color con su presencia redonda y blanca, estos globos se concibieron efectivamente con un relleno blanco (contrastante contra la tipografía ubicada sobre este) pero colocado no a su 100%, sino al 80% de color que logró contraste para con



Arriba: Sistema de lectura de los globos de diálogo.

Abajo: Diferencia entre un globo común de la competencia y el diseñado para el proyecto de tesis.

A B C D E F

G H I J K L

M N O P Q

R S T U V

W X Y Z

a b c d e f g

h i j k l m n

o p q r s t u

v w x y z

los diálogos incluidos en el, al mismo tiempo que se mimetizaban con la mancha gráfica al permitir (con esta cierta transparencia) dejar ver lo que existe bajo ello.

En conjunto, esta manera de solucionar gráficamente los globos de diálogo dando por resultado un elemento distinto a lo empleado hoy día, se engarzó con los otros elementos presentes añadiendo un grado más de particularidad y personalidad a nuestra propuesta, pero sin sacrificar nada del motivo por el que son una pieza clave del medio: brindar al lector una narración mientras le transmite y arma en conjunto un mensaje que conforma la historia global que es lo que distingue a una historieta de las demás.

### Tipografía

En los globos de diálogo siempre se representará una tipografía que narre los eventos y represente los diálogos entre los personajes. Como se ha desarrollado en el capítulo uno, la tipografía óptima, aquella que no rompe con la creencia de la historieta siendo una creación artística, personalizada, de trazos libres y ágiles, es aquella que asemeja al haber sido caligrafiada (elaborada a mano, con trazos irregulares) seleccionando

para la realización del dummy de historieta en este proyecto de tesis la fuente para Macintosh Crayott Book a 10 puntos, que permite, por su trazo, interletraje natural y con ese tamaño una propicia lectura exhibida a condiciones de luz suficientes y a una distancia promedio de 30 cm.

Estos textos serán representados en los globos de diálogo en tinta negra, sin cama de color en los negativos evitando que por mal registro pierdan legibilidad al presentarse barridos o borrosos.

### IMPRESIÓN Y COSTOS

La manera de hacer llegar el ejemplar elaborado en este proyecto de tesis al público será mediante la impresión, por medio de la técnica de Offset, de éste ya conociendo que nos encontramos ante un sistema que demanda, en orden de ser costeable, se imprima un tiraje superior a los 2'000 a 3'000 ejemplares aprovechando que de ella emana un impreso de gran colorida, brillantes, plastas continuas sin fluctuación de color, degradados de gran calidad y, por lo tanto, gran impacto visual para el consumidor.



Primer boceto para la portada de la historieta.

Cotizando las opciones discutidas en el capítulo Cuatro,4 junto a las siguientes especificaciones:

- Folleto de 35 x 26 cm. más rebase, doblado a la mitad con medida final de 17.5 x 26 cm.
- 6 pliegos en total engrapados a lomo con impresión 4x4 y capa UV
- 1 pliego externo a imprimir sobre couché brillante de 230 gr/cm<sup>2</sup>
- 5 pliegos internos a imprimir sobre couché brillante de 180 gr/cm<sup>2</sup>

se obtuvo por resultado que:

- La publicación por laminado, además de ser poco viable debido al grosor que cada pliego obtendrá al final del proceso de impresión, resultó ser económicamente poco viable.
- La impresión con capa posterior de barniz UV en todos los pliegos resultó ser la opción factible cotizando en 4.10, por ejemplar, al imprimir un tiraje de 10'000 y de 3.80, por ejemplar, al imprimir un tiraje de 20'000.

Un lanzamiento de historieta dentro de nuestro territorio nacional comienza con la distribución en el D.F. y, opcionalmente, las principales ciudades de la República (como lo serían Guadalajara y Monterrey).

Optando por un tiraje de 10'000 ejemplares representaría una inversión por impresión de

41'000 pesos. Hoy día (2002) el precio de venta para una historieta de 6 a 8 pliegos, similar a la elaborada en este proyecto, es de 31 pesos; de este precio, la compañía distribuidora (que tiene los contactos y permisos para distribuir a los voceadores y conoce los niveles de consumo de cada tipo de publicación, por colonia y por puesto distribuidor, logrando que al final del periodo de venta el menor número de ejemplares sean devueltos, pero tales que se destinan para una distribución hacia otros estados de la República) cobra el 50% del precio de venta, o sea 15.50 pesos, dando como "ganancia" por ejemplar  $11.4 \times 10'000 = 114'000$ .

A esta cantidad se debe sumar los espacios publicitarios existiendo en esta propuesta de tesis dos hojas para este propósito que, dependiendo del consumo, mercado al que va dirigido y otros factores, suelen cotizarse entre los 30'000 a los 80'000 pesos por cada hoja.

Aún así dentro de esta "supuesta" ganancia todavía había que excluir los gastos por salarios de los historietistas, storyboard, ventas de publicidad, representantes legales, gastos de empresa, licencias, registros por ejemplar de licitud, guión, personajes, equipos de cómputo, errores en pruebas de color, etc. donde éste es la parte que mayores ingresos consume.

## REFLEXIONES

Después de haber elaborado una investigación para comprender a la historieta, sus orígenes, el como es percibida por el consumidor y la manera del correcto empleo de cada uno de los elementos que la conforman se contó con el material necesario para la realización del proyecto de tesis.

Cada elemento fue empleado según sus características, más sin embargo sufrieron modificaciones obteniendo rasgos particulares que, en conjunto, dan originalidad a la propuesta distinguiéndola de entre los demás.

El principal motivo de contar con la investigación y comparación de la competencia era la básica necesidad de que creando una nueva historieta, ésta siguiera la misma estructura presente hoy día evitando el caer en trabas presentando una diferente estructura a la que el consumidor no este habituado y que podría ocasionar su rechazo, aburrimiento o mala reputación.

Esta solución fue optada comprendiendo que, al momento que nuestra propuesta tenderá a presentarse como algo diferente (redundantemente como algo original) no tanto en temáticas ni en forma física, manera de

realizar el ejemplar o la realización del dibujo, pero si en el concepto global que la distinguirá de los demás títulos hoy día presentes en el mercado y que, como se ha visto, es la adaptación al guión y en la estructura de la historieta de lo referido como "lo educativo" a transmitir a través de ella. Si esta nueva propuesta además de ser diferente buscando transmitir cultura a su público fuese elaborada con un nuevo diseño que requeriría un adicional esfuerzo por parte del lector para comprender su uso (por lo menos las primeras veces), éste se vería frente a un concepto demasiado diferente que, infiriéndole una mayor necesidad de comprensión o esfuerzo de pensamiento más probablemente continuará consumiendo sus títulos habituales rechazando, aunque fuese sin ser su intención consciente, nuestra nueva propuesta.

Por ello se explotó la forma en la que las historietas son realizadas hoy día, tan sólo dándole sello de exclusividad a aquellos elementos que lo permitiesen y buscando la más armonica y natural relación entre aquello creado para nuestro proyecto comercial y popular y aquello diseñado para explotar la enorme capacidad del medio para transmitir ideas y de llegar y convencer a las masas que responde a la intención primera del proyecto de tesis.

HISTORIETA

122

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

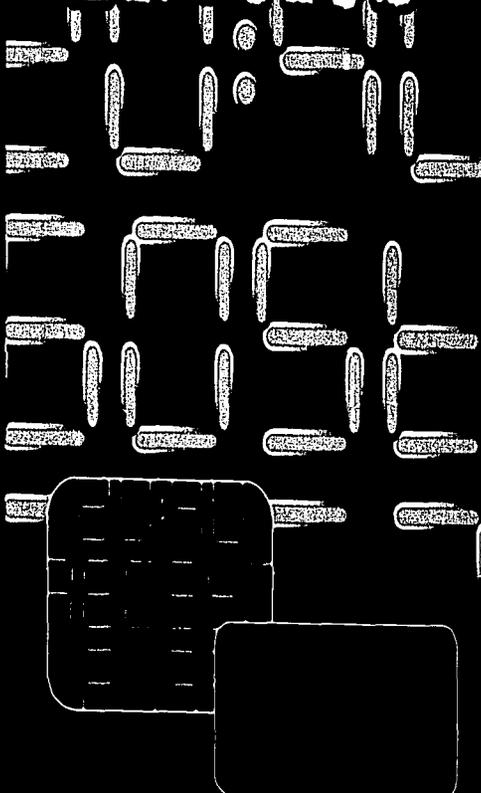


TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

ORIGENES

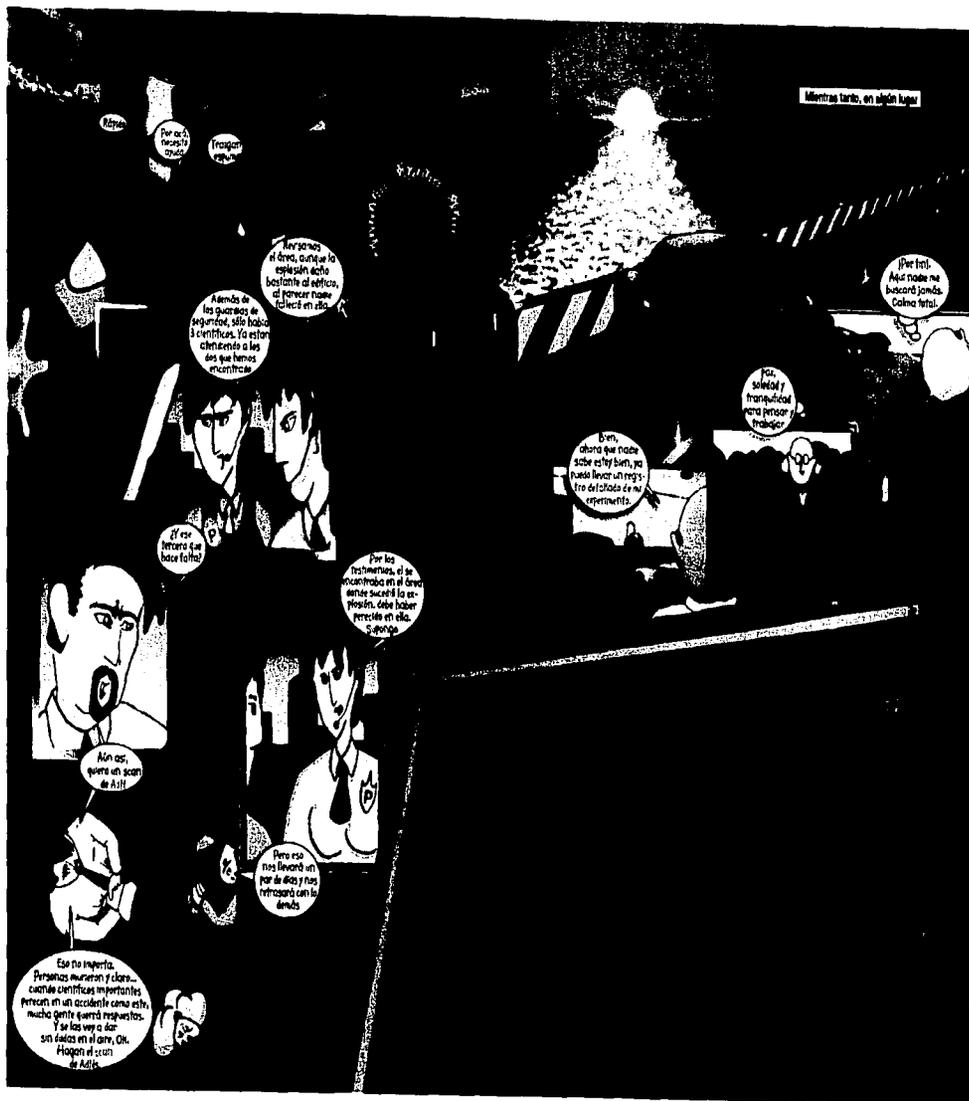


# INICIOS



TESE CON  
FALLA DE ORIGEN





TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

eso... que quiere decir?

Pagamos  
de la tesis delige  
pública. Espero haber  
sacado toda la necesidad  
de mi ex-laboratorio.

La información  
en el caso es vital debe  
servir para mostrar mi  
cultivada a través de  
fertilizante.

Uff  
Buen,  
comenzamos...

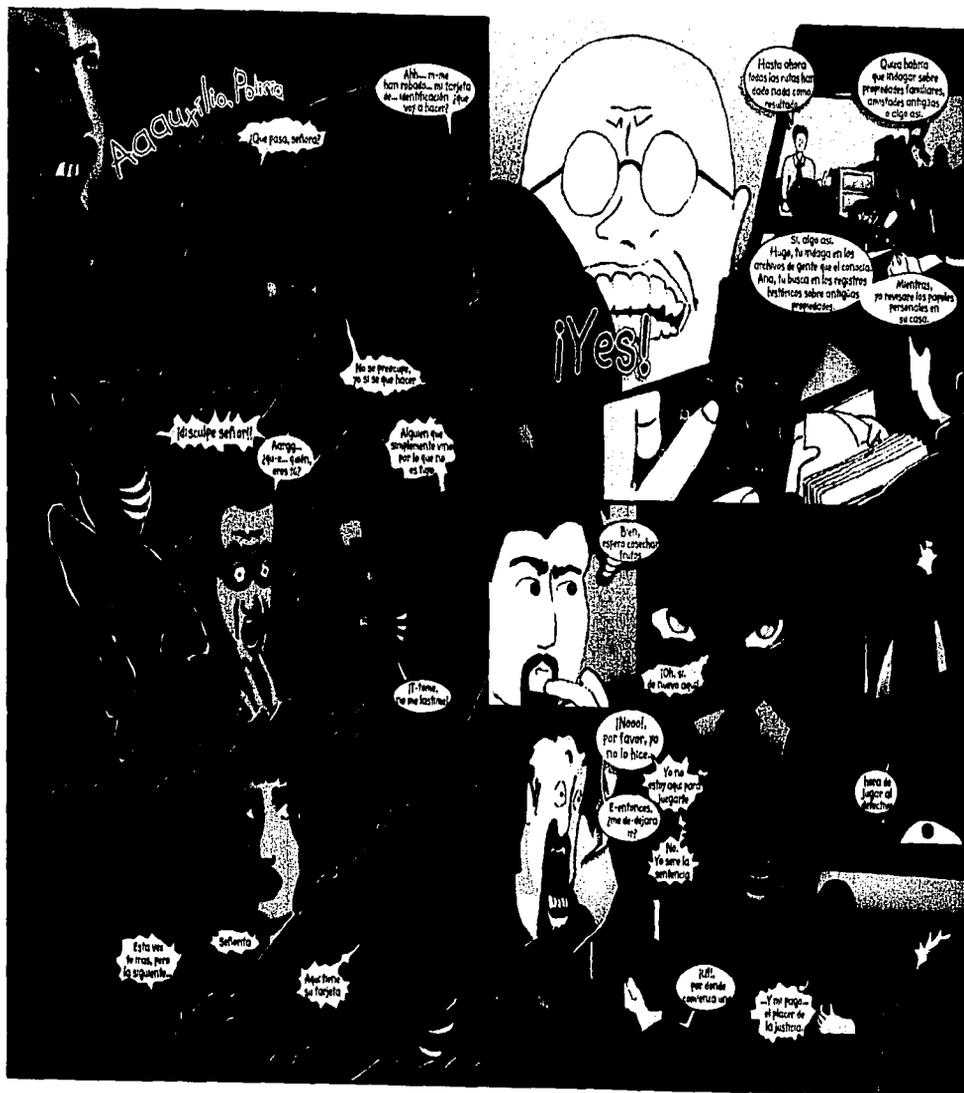


TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

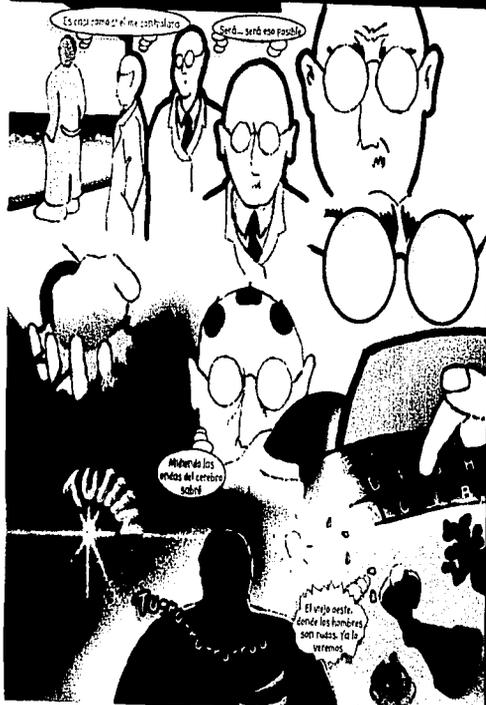


TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN





TESIS CON FALLA DE ORIGEN



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

¿eso... que quiere decir?

APROBADO

Tuáng...

Te tengo...  
te encontraron...

De inmediato la policía se pone en carrera con la  
seguridad de encontrar a aquel del DNA perdido.  
Mientras tanto,  
con alguien sigue con su experimento.



Yo y Ana  
vamos por  
investigar

Tu y Carlos  
vayan por  
ellos, bobes  
y Genes con  
vuelven los  
clones

Yo es hora,  
resista la fuerza  
por ellos,  
esta ciencia

¡No,  
ve por ellos

¡Sintiendo, una señal de alarma se activa dentro  
del sistema a un lado del campo que también empieza  
para entrar al funcionamiento y crear a los clones



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



¡Qué! no haga ningún movimiento brusco, le hará las manitas y se frota el codo.

¡Ana!

¡Maldita, no está!

¡Porque he de hacer lo que está!

¡Justo culote el caso Bertrán!

No voy a dejar que lo hagan.

¡Café! ¡No!

¡No le me abraza ni me abraza. Finalmente, ya soy la verdadera escencia, la propia sea.

¡No permito que hermanita!

¡Ojalá!

¡No la repente, le entrese a!

¡Dios termino obligados.

¡Tubo!

¡Que dimities!

¡Cuidado!

¡Porque soy como el agua. Estaba yo muy feliz. Finalmente me estoy viendo, yo misma muerta, soy muerta.

TEME CON FALLA DE ORIGEN

CONCLUSIONES  
DEFINICIONES  
BIBLIOGRAFÍA

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

134

## CONCLUSIONES

A través de todo un proceso de investigación se realizó un proyecto gráfico sustentado logrando concretar este proyecto cuya última intención era la elaboración de una historieta armada con los lineamientos presentados a lo largo de la base teórica.

Este resultado final efectivamente derivó en un soporte gráfico que cumple con todo requisito para ser denominado "historieta"; además, no solo cumple con la función de representar una historia sino que logró albergar dentro de ella misma un "espacio" en el que se desarrollaron conceptos básicos de cultura general, perfectamente integrado dentro del fascículo que, a primer impacto, parece ser un título más entre los muchos existentes en el mercado asegurándole una mayor aceptación. El conocimiento de nuestro usuario y del como éste percibe y "consume" cada elemento representado en una historieta general brindó una ayuda invaluable sobre las limitantes del máximo a deformar y "abusar" de los elementos, su colocación en el espacio y su tamaño físico de representación manteniendo la etapa creativa bajo parámetros realistas y no meramente de especulación.

La limitante más difícil de superar fue el cómo insertar, en una historia meramente de entretenimiento, los conceptos a desarrollar en la parte "educativa" tal y como se expresó desde un principio; no interfiriendo este empalmamiento con la trama "común" sino que, preferentemente, la ayude y se integre de una forma natural y no forzada. Para mantener este primer número "prueba" dentro de parámetros de seguridad para consumo, se decidió el mantenerse alejado de temas sociales, históricos o similares que asemejasen el contenido de un libro de texto. Considerando esto y analizando que entre los resultados sobre las temáticas más consumidas hoy día en el mercado se coloca la del género fantástico-superhéroes, la línea de acción fue una trama similar que, por su misma naturaleza permite la emanación de una historia llena de ciencia ficción y respaldada por un ambiente lleno de tecnología.

TENS COM  
FALLA DE ORIGEN

## CONCLUSIONES

En el mundo de hoy día tan saturado de tecnología permitió que en el desarrollo de la trama fuese factible la inserción y explotación de ciertas temáticas que involucrasen a la ciencia y a la misma tecnología. Lo amplio y diverso de ambos temas, su empleo, investigación y adaptación al guión "común" permitió insertar gran cantidad de conceptos que, una vez desarrollados en la historieta, se muestran dejando ver no únicamente un sólo tema (como tan sólo biografías o hechos de la historia) sino varios a la vez.

Este proyecto ampliamente trabajado se encuentra respaldado por un tipo de ilustración de trazo "aparentemente" realista, elaborada a color (selección de color) ayudando a transmitir, bajo un carácter sutil y directamente psicológico, los conceptos "educativos" de una forma inmediata-natural al estar ante hechos reales y cotidianos.

La historieta elaborada se propuso en 6 pliegos considerando que, trabajándose a nivel de ejemplar de lanzamiento, las 24 páginas (menos dos de forros y dos para anuncios) daban por resultado un ejemplar con un número adecuado de hojas para trabajar y representar la historia, sin ser considerada por el consumidor como un fascículo escuamente (promedio de 12 hojas) o interminable (promedio de 40 hojas) y que provocaría la pérdida de interés eventual.

Considerando el tiempo de lectura de un minuto requerido en promedio por hoja (de una historieta tal a la elaborada en este tesis, con globos de diálogo de, en promedio, 20 palabras (como se vió en las leyes de la percepción de la historieta)), una historieta de 12 hojas da un resultado de 12 minutos requeridos para consumir su lectura. Una historieta de 40 hojas requeriría 2/3 de hora mientras que una de 20 hojas le tomaría al lector unos 20 minutos; tiempo adecuado para que sea un consumible durante un rato de ocio.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## CONCLUSIONES

---

En conjunto, el proyecto de tesis se presenta como una propuesta adecuada que logra representar todos los elementos que se pretendía incluir, trabajados en armonía tanto gráfica, visual y perceptual que, en lo más importante de su elaboración respeta, explota y aporta elementos dentro de un margen claramente psicométrico de un lector promedio.

Esta armonía entre elementos logra un conjunto estético claramente equiparable con cualquier ejemplar en el mercado pero con la particularidad de su además educativa.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## DEFINICIONES

---

- A Escrutinio Indagar a fondo, investigación detallada de las partes de un algo para comprender su comportamiento.
- B Ontológico Metafísica general, la ciencia del ser en cuanto ser. Teoría de los objetos, de las esencias.
- C Epistemológico Teoría de la ciencia en el sentido de un estudio crítico de los principios, métodos y resultados de las diversas ciencias para determinar su origen y estructura lógica, su valor y su alcance objetivo.
- D Axiológicos Principio o sentencia tan clara y evidente que no requiere de demostración.
- E Icónico Imagen, objeto representativo.
- F Sketches Bosquejos.
- G Ashurados Sombreado de figuras elaborado a través de finas rayas donde según su frecuencia es la oscuridad o claridad que representará.
- H Storyboard Narración a través de dibujos secuenciales.
- I Los planos del cine Son los encuadres empleados en cada toma de la filmación y que tienden a llevar el ritmo. Ellos son tales como el close-up, tilt down, plano principal, plano americano y paneo.
- J Lettering Tipo de letra representado, texto.
- K Pregnancia Paso por etapas de un objeto hacia otro, transformación.

L	Yuxtaposición	Poner algo al lado, inmediato junto a ella.
M	Sonidos en off	Sonido donde no se ve que o quien lo produce.
N	Estereotipo	Invariable
O	Inherente	Intínseco, innato, que por su naturaleza está de tal manera unido a otra cosa que no se puede separar.
P	Sketch	Bosquejo, idea elaborada con trazos rápidos.
Q	Outline	Delineado de una figura por su parte externa.
R	Apoyaturas	Apoyo, refuerzos.
S	Escatológica	Doctrina referente a las postrimerías del hombre y al fin del mundo, resurrección, juicio final y el estado final que esto mismo inaugura.
T	Anodina	Insignificante, insustancial, ineficaz.[
U	Foto y rotograbado	Procedimiento de grabar un clisé fotográfico sobre planchas de cinc, cobre, etc. y arte de estampar estas planchas por acción química de la luz. El rotograbado también es conocido como huecograbado y es el procedimiento a seguir para la impresión de fotograbado en máquinas rotativas.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## BIBLIOGRAFÍA

---

ANTONINO, José.

DIBUJO: COMO SE DIBUJA LA HISTORIETA.

Ed. Ceac. Barcelona. 1983.

AURRECOCHEA, Juan Manuel / BARTRA, Armando.

PUROS CUENTOS- LA HISTORIA DE LA HISTORIETA EN MEXICO.

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes / Grijalbo. 1ra. edición. México. 1993.

AURRECOCHEA, Juan Manuel / BARTRA, Armando.

PUROS CUENTOS (parte 2)- LA HISTORIA DE LA HISTORIETA EN MEXICO.

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes / Grijalbo. 1ra. edición. México. 1993.

CALLO, Miguel Angel.

COMICS: UN ENFOQUE SOCIOLOGICO.

Ed. Quinto Sol. México.

COTTA VAZ, Marc.

SHADOWS OF THE EMPIRE, THE SECRETS OF.

Ed. Ballantine books. New York. 1996.

EVANS, Harold.

EL DISEÑO Y COMPAGINACION DE LA PRENSA DIARIA.

Gustavi Gili. México. 1984.

HERNER, Irene.

MITOS Y MONITOS.

Ed. Nueva Imagen. 1994.

HOGBEN, Lancelot.

DE LA PINTURA RUPESTRE A LA HISTORIETA GRÁFICA.

Ed. omega. Barcelona. 1953.

140

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## BIBLIOGRAFÍA

---

JANSON, H.W.  
HISTORIA DEL ARTE.  
Ed. Labor S.A. México. 1965

JONES, Christopher J.  
MÉTODOS DE DISEÑO.  
Gustavo Gill. México. 1978.

KOGEN, Leonard. WIPPO, Meckler.  
RECETARIO DEL DISEÑO GRAFICO.  
Gustavo Gill. México. 1992.

SATUE, E.  
EL DISEÑO GRAFICO, DESDE SUS ORIGENES HASTA NUESTROS DIAS.  
Ed. Alianza Forma. Madrid. 1990.

SWANN, Alan.  
BASES DEL DISEÑO GRAFICO -MANUALES DE DISEÑO.  
Ed. Gustavo Gill, S.A. Barcelona. 1990.

SWAN, Alan.  
HOW TO UNDERSTAND AND USE DESIGN AND LAYOUT.  
North Light Books. Cincinnati, Ohio.

THE PRIMO ANGEL INC. GROUP.  
MAKING PEOPLE RESPOND. DESIGN FOR COMUNICACION.  
Ed. Madison Square Pres. New York. 1996.

WALTER, Foster.  
HOW TO DRAW COMIC CHARACTERS.  
Walter Foster Publishing. Tusting, C.A. 1989.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## REVISTA

CADEL, Robert -Publisher.

PRINT, publicación bimestral.

Presidente-editor: Howard Cadel. Noviembre/diciembre. New York. 1988.

LASADA, José -Director general.

LA HISTORIETA MEXICANA.

Ed. Artes de México. No. 158. Año XIX.

OWEN, P., ROLLASON, Jane.

AIRBRUSHING.

Ed. Blume. Gran Bretaña. 1988.

## INFORME INTERNO

HIGILIO, Constantino.

LAS HISTORIETAS, UNA NUEVA FORMA DE COMUNICACIÓN.

S.E.P. México. 1978.

## INTERNET

[www.mundovid.com.mx](http://www.mundovid.com.mx)

Página de Editorial Vid. Agosto 2001.

## ENTREVISTA

RÁBAGO, Constantino. Caricaturista, primer presidente de la Sociedad de Caricaturistas de México, presidente del Círculo de Tlacuilos de México.  
Febrero 1999

